

Coleccionable Especial

La historia de Hobby Consolas

25
AÑOS
1991-2016

Número 11
2012-2013

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • iOS • Android • Retro
TODOS LOS VIDEOJUEGOS EN TODOS LOS FORMATOS

Hobby

CONS

Así jugábamos...

PS4, XBOX ONE Y Wii U.
¡LLEGO LA "NEXT-GEN"!



Grand Theft Auto V

Un final de
generación
apoteósico

Y ADEMÁS

Los juegos
de la época

THE LAST
OF US

BIOSHOCK
INFINITE

POKÉMON X/Y

DISHONORED

HALO 4



TAL COMO ÉRAMOS
DE POLEMICA
EN POLEMICA

Curiosidades:
LOS VIDEOJUEGOS
AL PODER



EXCLUSIVA GAME



PLAYSTATION y GAME están comprometidos con el desarrollo de la industria de los videojuegos en España en sus diferentes niveles profesionales; confiamos en su potencial, en el talento de las personas que luchan cada día por sus ideas.

Por eso llega PlayStation®Talents, una iniciativa global creada por Sony Computer Entertainment España y de venta en formato físico en disco en **EXCLUSIVA EN GAME**.

¡YA A LA VENTA!



¡JUEGOS EN FORMATO FÍSICO SÓLO EN GAME!

OFERTA LIMITADA A STOCK DISPONIBLE EN TIENDA

**TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA
¡NADIE TE DA MÁS!**

**MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES**

un auténtico equipazo

Ni son todos los que están, ni están todos los que son, pero aquí tenéis a los miembros más prolíficos de esta etapa.



MANUEL DEL CAMPO se convirtió en el "Final Boss" de Axel Springer. ¡Un merecido ascenso!



JAVIER ABAD se convirtió en el nuevo director de la revista. Nadie mejor que él para el cargo.



ALBERTO LLORET "se mudó" de Playmanía a Hobby, donde se convirtió en redactor jefe.



JOSE LUIS SANZ, uno de los fundadores de la revista, volvió a casa para dirigir nuestra web.



DAVID MARTÍNEZ siguió dándole todo en la revista hasta convertirse en el responsable de la web.



DANIEL QUESADA alternaba reviews en la revista con los videos de la web. ¡Vale para todo!



BRUNO SOL, otro "clásico", regresó a la revista para compartir su sabiduría "retro".



ROBERTO J. ANDERSON se pasó (y escribió sobre ellos) todos los juegos de Nintendo de la época.



RAQUEL HERNÁNDEZ empezó a contarnos toda la actualidad sobre el mundo del cine.



CARLOS MERGUETA siguió compaginando análisis con artículos más tecnológicos.



RAFAEL AZNAR fue uno de nuestros analistas más habituales. Un tipo de total confianza.



BORJA ABADIE empezó a imprimir su particular sentido del humor a sus artículos ¡un crack!

despidiendo a unas grandes

La última etapa de Wii, PS3 y Xbox 360 estuvo marcada por el bombardeo continuo sobre la llegada de sus sucesoras de nueva generación.

Un final muy feliz...

Mientras desde diversos frentes nos mareaban con la tan traída y llevada "Next-Gen", esta fue una de las mejores épocas para los usuarios de las consolas "actuales", en especial para los de PS3 y Xbox 360 (la salida de Wii U en 2012 le pasó factura al ritmo de lanzamientos en Wii), y en estos dos años salieron a la venta algunos de los títulos más espectaculares de su ya larga trayectoria. Juegos como *The Last of Us*, *Halo 4*, *Bioshock infinite* o *GTA V* supusieron un inmejorable broche a una generación de consolas que contribuyó de forma determinante a hacer de los videojuegos un fenómeno de masas.

...Y unos comienzos muy prometedores

Inevitablemente, y también en este movidito periodo de tiempo, el río siguió su cauce y nos dejó en la orilla nada menos que 4 nuevas consolas (sin contar revisiones de máquinas ya existentes). La primera en llegar fue PS Vita, a la que siguieron Wii U, Xbox One y PS4, siendo estas dos últimas presentadas en una de las ediciones más apasionantes del E3 en muchos años. Todavía "recién nacidas", estas máquinas tenían mucho por demostrar, pero sus posibilidades se antojaban inmensas y prometían cambiar nuestra forma de jugar, algo que, como siempre, nos motivó a evolucionar, a adaptarnos y a hacernos aún más fuertes como revista impresa dentro de un mundo en el que mandaban conceptos como "la nube", o la inmediatez de los contenidos digitales. Como reza el dicho, nadie dijo que sería fácil, pero a estas alturas ya sabréis de sobra que nos apasionan los retos. ¡Bienvenidos!



04 TAL COMO ÉRAMOS

¿Hace una "relaxing cup of café con leche" in Plaza Mayor? Pues pasad, que hoy os invitamos nosotros.

06 ASÍ JUGÁBAMOS

En dos años pudimos probar 4 nuevas consolas y disfrutar como nunca de todas las que ya estaban. ¡Cómo para tener tiempo de aburrirse!

12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA

GTA V, *The Last of Us*, *Halo 4*... en esta etapa disfrutamos de algunos de los mejores lanzamientos de la generación.

22 CURIOSIDADES DE LA REVISTA

¿Quién no se emocionó viendo a Miyamoto recoger el Premio Príncipe de Asturias? ¡Atentos a estos momentazos!

26 TODAS LAS PORTADAS

¡Pero mira que son "bonicas"! Aquí todas las portadas de estos dos años, recopiladas en 4 páginas imprescindibles.

30 ASÍ LO VIVIMOS

Javi Abad nos cuente su historia de amor con la revista, primero como "vecino" y luego como miembro de la redacción.

sumario

de polémica en polémica

Tras unos años bastante revueltos en España en los terrenos político y social, la cosa, lejos de calmarse, parecía que cada vez se complicaba más... ¡menuda paciencia demostramos!

La tranquilidad parecía negarse a llegar a una España en la que la inestabilidad política nos golpeaban duramente.

2012, en huelga

Que en un mismo año, 2012, se convoquen dos huelgas generales ❶ demuestra el descontento de una población hastiada de los famosos "recortes", como el aumento del IVA al actual 21% ❷, una decisión que nos puso en más aprietos que al Rey Juan Carlos I cuando pidió perdón con su ya mítico "lo siento mucho, me he equivocado, no volverá a ocurrir" ❸. La que también se disculpó fue Cecilia Giménez, la encargada de restaurar el Ecce Homo de Borja ❹, cuyo trabajo no fue del agrado de todos y generó bastante "cachondeo" a nivel nacional.

Menos mal que dos grandes noticias deportivas, la victoria de la Selección Española en la Eurocopa de Polonia y Ucrania ❺, y el título de campeón de Moto GP de Jorge Lorenzo ❻, ayudaron a desviar un poco la atención de la obra de la pobre Cecilia, a la que seguro que en más de una ocasión le dieron ganas de salir volando.

Por cierto, el que voló, pero sin alas, fue Felix Baumgartner, quien nos asombró con su salto desde estratosfera ❷, un hito que nos hizo alucinar casi tanto como cuando vimos a la Curiosity ❸ paseando por Marte, aunque lo cierto es que

el pobre robot sí que fliparía desde ahí arriba al ver a millones de personas bailando al ritmo de Gagnan Style ❹. "¡Cómo son estos terrícolas".

2013 poco "relaxing"

El terrible accidente de tren en Santiago de Compostela ❶ fue el peor suceso de una época que, cómo no, seguía salpicada por escándalos políticos en nuestro país, como el sonado caso Bárcenas ❷. La verdad es que, viendo el percal, más de una vez nos dieron ganas de coger la bola sobre la que se balanceaba Miley Cyrus ❸ y liarnos a porrazos con todo, pero al final nos calmábamos y preferíamos salir al cine para relajarnos, y si era para ver estrenos tan geniales como La Vida de Pi ❹, mejor que mejor.

Pero la preciosa historia de Piscine Patel no fue lo único que nos emocionó aquel año, y la muerte de Nelson Mandela ❺, uno de los mayores defensores de los Derechos Humanos de nuestro tiempo, fue un duro golpe para la sociedad, así como un acontecimiento histórico, algo en lo que también se convirtió el anuncio de un nuevo Papa ❻, tras la inesperada renuncia del anterior. A abandonar, por cierto, se vio también obligada la carrera de Madrid por organizar unos JJOO ❷... una pena, aunque siempre nos quedará el consuelo de tomar un "relaxing cup of café con leche" ❸, ¿no os parece?

Dos Huelgas Generales se convocaron en España en 2012: la del 29-M y la del 14-N.



El accidente de tren de Santiago de Compostela nos conmovió profundamente.



La Vida de Pi fue uno de los estrenos más exitosos de 2013. ¡Una película inolvidable!

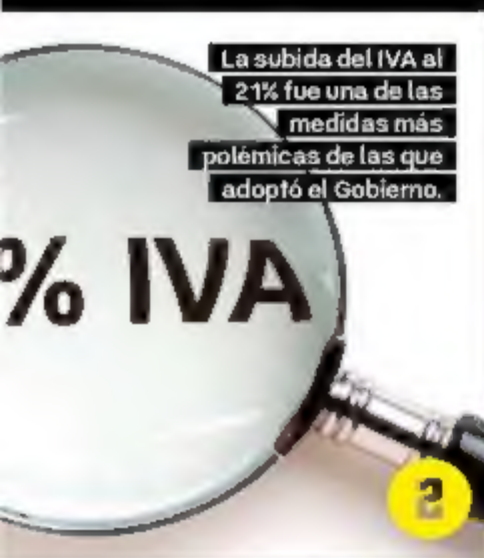


La candidatura de Madrid para los JJOO de 2020 dio mucho que hablar... hasta que cayó ante Tokio.

❶

El Caso Bárcenas se destapó definitivamente en 2013, y fue uno de los temas que más polémica suscitó





La subida del IVA al 21% fue una de las medidas más polémicas de las que adoptó el Gobierno.

2



3

Una polémica foto de una cacería propiciaron la famosa disculpa del Rey Juan Carlos I.



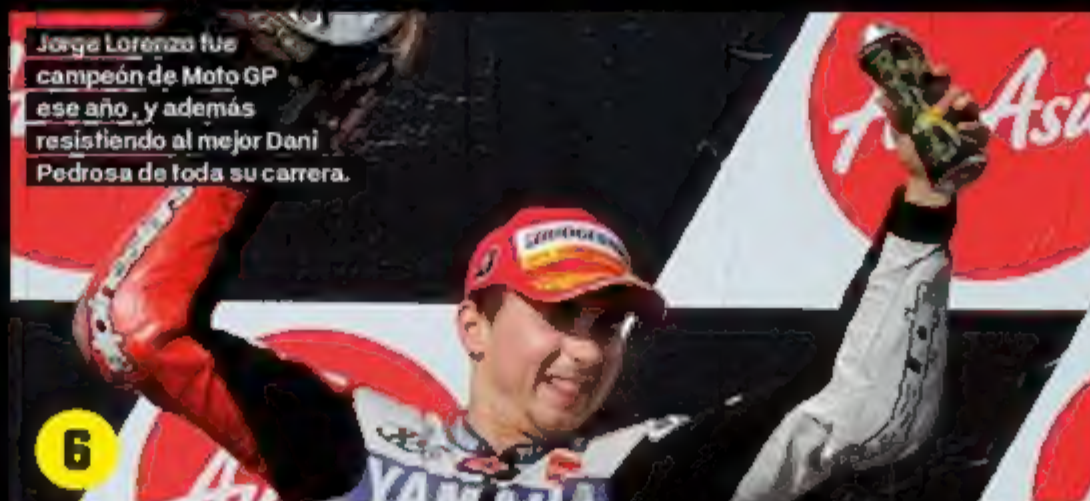
5

La Selección Española de fútbol volvió a darnos una alegría al ganar la Eurocopa de 2012.



8

En agosto de 2012, la misión Curiosity de la NASA aterrizó con éxito en Marte. Todo un hito para la ciencia.



6

Jorge Lorenzo fue campeón de Moto GP ese año, y además resistiendo al mejor Dani Pedrosa de toda su carrera.



4

La "peculiar" restauración del Ecce Homo de Borja sacó a relucir todo el ingenio nacional en internet.



9

El coreano PSY revolucionó a todo el mundo con su pelotazo, Gangnam Style.



12

Wrecking Ball, de Miley Cyrus, fue una de las canciones que más sonó en 2013 y uno de los videoclips más parodiados.



Nelson Mandela falleció el 5 de diciembre de 2013 en Houghton, Johannesburgo, Sudáfrica.

NELSON MANDELA
1918-2013

14



Tras la renuncia de Benedicto XVI, el Vaticano eligió a Jorge Mario Bergoglio como nuevo Papa.

15



17

El "relaxing cup of café con leche" de Ana Botella fue elegido como la mayor metedura de pata del año 2013 por la revista Time.



PS3 se despidió a lo grande de sus usuarios con dos años repletos de grandes juegos exclusivos.

camino a la next-gen

Los constantes rumores sobre las próximas consolas nos acompañaron casi de continuo en esta época, en la que PS3 y Xbox 360 alcanzaron su madurez completa.

Una de las generaciones más apasionantes de la historia de los videojuegos llegaba a su fin, pero las irreductibles PS3 y Xbox 360 aún nos tenían preparadas muchas sorpresas.

La veteranía es un grado

Con entre 5 y 7 años en el mercado cada una, el ciclo de Wii, PS3 y Xbox 360 llegaba irremediablemente a su final. Y durante muchos meses en estos dos años, las noticias en nuestra web o en la propia revista se sucedieron, hablándonos de unas máquinas "next-gen" que abrirían nuevos horizontes a unos desarrolladores que, en muchos casos, se quejaban de estar "lastrados" por la falta de potencia de las consolas disponibles en ese momento. Sin embargo, y como casi siempre en este mundillo, las excepciones de unos cuantos demostraron que la norma no estaba tan clara, y que aún había mucho margen de maniobra.

PS3 y Xbox 360 a pleno rendimiento

El mejor ejemplo de esto fue el increíble "fin de fiesta" de las consolas de Sony y Microsoft, que no dejaron de sorprendernos hasta la llegada de sus sucesoras gracias a un nivel de lanzamientos realmente abrumador, en especial en el caso de la máquina de Sony. Gracias a la llegada de un buen número de jugazos exclusivos, como *The Last of Us*, *God of War: Ascension*, *Beyond: Dos Almas* o *Gran Turismo Sport*, PS3 consiguió hacernos olvidar en muchos momentos la "necesidad" de esta tan traída y llevada nueva generación, algo que también sucedió con Xbox 360. Y es que, pase a que la consola de Microsoft recibió menos títulos exclusivos que su rival, aunque sí algunos tan increíbles como *Halo 4* o *Gears of War: Judgement*, 360 volvió a demostrar su impresionante rendi-

Wii no recibió muchos juegos de renombre en esta época, pero seguía siendo una gran opción de compra.

Wii

FABRICANTE: Nintendo • CPU: IBM Broadway
• SOPORTE: DVD • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2006 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 249€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 102 millones

El inminente lanzamiento de Wii U pasó factura a la "veterana" de la saga, y la exitosa consola de Nintendo perdió gran parte de su poderío al recibir muy pocos títulos exclusivos. Aún así, la máquina seguía siendo una compra muy apetecible debido al amplísimo catálogo de juegos que había acumulado durante sus 7 años de vida, muchos de los cuales se podían adquirir ahora a precio reducido.

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: Sony • CPU: Cell Broadband Engine
 • SOPORTE: Blu-Ray • FECHA DE LANZAMIENTO
 EN ESPAÑA: 2007 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 589€
 • NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 86 millones

La recta final de PS3 fue una de las etapas más espectaculares de toda la vida de la consola. Gracias a exclusivos de la talla de *The Last of Us* o *Beyond: Dos Almas*, la máquina de Sony regaló a sus usuarios una despedida realmente inolvidable, que sirvió de colofón final a una máquina que llevaba 6 años dándonos muchas alegrías.

miento en los juegos multiplataforma, beneficiándose, en muchos casos, de las mejores versiones de jugazos lanzados por las distintas "third parties" en esta época. Títulos como *Bioshock Infinite*, *Call of Duty: Black Ops II*, *Assassin's Creed III* o *Tomb Raider* surtieron a los usuarios de esta inolvidable máquina de momentos irrepetibles y que, también en PlayStation 3, alcanzaron su colofón final con el lanzamiento de un juego que exprimía al límite estas consolas y que parecía desafiar a la "next-gen". El 17 de septiembre de 2013, la llegada de *GTA V* hizo tambalear nuestro

Con un excelente nivel, PS3 y Xbox 360 despidieron a la séptima generación de consolas a lo grande, alumbrando en sus dos últimos años a algunos de los mejores juegos de toda su historia.

XBOX 360

Xbox 360 siguió albergando juegos irrepetibles durante su última etapa.

XBOX 360

FABRICANTE: Microsoft • CPU: IBM Xenon
 • SOPORTE: DVD • FECHA DE LANZAMIENTO
 EN ESPAÑA: 2005 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 399€
 • NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 86 millones

Exclusivos rompedores, como *Halo 4*, y una nutrida línea de lanzamientos de títulos multiplataforma de inmensa calidad, como *Bioshock Infinite*, fueron las principales bazas de Xbox 360 en sus últimos 2 años de reinado en Microsoft, donde ya estaban totalmente centrados en ultimar los detalles de su nueva y llamante máquina: Xbox One. Nunca podremos agradecer lo suficiente a 360 todo lo que aportó al mundo de los videojuegos.

toneladas de dlc

Aunque ya llevaban tiempo entre nosotros, en esta época asistimos a la generalización masiva de los DLC, o contenidos descargables, en consola. Desde ampliaciones del modo historia a nuevos vehículos o circuitos, la mayoría de desarrolladoras abrazaron este sistema para etender la duración de sus juegos, casi siempre -claro está- haciéndonos pasar de nuevo por caja... ¡Una decisión polémica!

NOVEDADES Contenidos descargables

MASS EFFECT 3
PS3 360 PC
Leviatán
 Un nuevo capítulo en la saga de Mass Effect, que nos lleva a la batalla final contra el Imperio Sargento. Este DLC añade nuevos personajes, misiones y cinemáticas a la historia principal.

UNCHARTED 3
PLAYSTATION 3
Items de aspecto
 Este DLC ofrece a los jugadores de Uncharted 3: El tesoro de Drake una gran variedad de nuevos ítems de aspecto para personalizar a Nathan Drake y su equipo.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Dawnguard
 Este DLC introduce a nuevos vampiros y cazavampiros en el mundo de Skyrim, añadiendo nuevas misiones, armas y lugares de interés.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II
Pacchetto de misiones
 Este DLC añade nuevas misiones y personajes a la campaña principal de Call of Duty: Black Ops II.

HALO 4
La batalla de Earthfall
 Este DLC introduce a nuevos enemigos y misiones en la campaña principal de Halo 4.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Dawnguard
 Este DLC introduce a nuevos vampiros y cazavampiros en el mundo de Skyrim, añadiendo nuevas misiones, armas y lugares de interés.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II
Pacchetto de misiones
 Este DLC añade nuevas misiones y personajes a la campaña principal de Call of Duty: Black Ops II.

HALO 4
La batalla de Earthfall
 Este DLC introduce a nuevos enemigos y misiones en la campaña principal de Halo 4.

UNCHARTED 3
PLAYSTATION 3
Items de aspecto
 Este DLC ofrece a los jugadores de Uncharted 3: El tesoro de Drake una gran variedad de nuevos ítems de aspecto para personalizar a Nathan Drake y su equipo.

MASS EFFECT 3
PS3 360 PC
Leviatán
 Un nuevo capítulo en la saga de Mass Effect, que nos lleva a la batalla final contra el Imperio Sargento. Este DLC añade nuevos personajes, misiones y cinemáticas a la historia principal.

WII U

FABRICANTE: Nintendo • CPU: 1.24 GHz (Power7)
• SOPORTE: WUO • FECHA DE LANZAMIENTO:
EN ESPAÑA: 2012 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 349€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 14 millones

Tras el brutal éxito de Wii, Nintendo recurrió de nuevo a su nombre para presentarnos su nueva máquina: Wii U. El concepto, una vez más, volvía a ser revolucionario, y el protagonismo de la plataforma no recaía sobre la propia consola, sino sobre su espectacular mando de control, que incluía una gran pantalla de 6,2 pulgadas que abrían todo un mundo de nuevas posibilidades.



también en pc

Por primera vez en la historia de Hobby Consolas, en esta etapa empezamos a incluir contenidos enfocados al mundo del PC, como análisis de sus novedades exclusivas más potentes o reportajes de sagas míticas, de periféricos rompedores... Y es que la evolución de los ordenadores como plataforma de juego fue enorme durante estos años, lo que les convertía en un compañero ideal para nuestras consolas de videojuegos.



concepto de los videojuegos y, además, plantearnos si realmente PS3 y Xbox 360 habían, tal y como aseguraban otros desarrolladores, alcanzado sus verdaderos límites con anterioridad a la inigualable obra de Rockstar, que brillaba muy por encima de la gran mayoría de juegos disponibles en estas plataformas. Sea como fuere, ya daba igual, porque irremediablemente nos tocaba decir adiós a unas consolas que nos habían acompañado fielmente durante muchos años y a las que sólo nos quedaba darles las gracias por tantas y tantas alegrías. Pero la vida sigue y...

Nintendo, la primera en dar el paso

El 30 noviembre de 2012 Nintendo arrancaba oficialmente la octava generación de consolas en España con el lanzamiento de Wii U. De nuevo, y tras el imponente éxito de Wii, la Gran N apostaba por un concepto revolucionario, y que en esta ocasión tenía como principal atractivo la presencia de un mando con una pantalla de 6,2 pulgadas, que se convertía en el eje principal del sistema. Las nuevas posibilidades, como el juego asimétrico o las opciones "Off-TV", eran realmente prometedoras, algo que pudimos comprobar de primera mano con muchos de los juegos iniciales, como *Nintendo Land*, *New Super Mario Bros. U* o *ZombiU*, siendo este último toda una declaración de intenciones por parte de Nintendo, que quería demostrar a toda costa que en su nueva máquina también tendrían cabida las propuestas "hardcore", o lo que es lo mismo, orientadas a un público exclusivamente

XBOX ONE

FABRICANTE: Microsoft • CPU: AMD Jaguar x86-64
• SOPORTE: Blu Ray • FECHA DE LANZAMIENTO:
EN ESPAÑA: 2013 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 499€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: 24 millones

Ni Xbox 720 ni Xbox Next... Xbox One fue el nombre elegido por Microsoft para su nueva y espectacular consola, que nos dejó asombrados durante su presentación en el E3 2013. Potencia bruta, un inteligente uso de "la nube" y una interacción total con Kinect fueron algunas de las claves iniciales de una consola que prometía romper moldes.



El juego asimétrico o las opciones "Off-TV" fueron unas de las principales apuestas de Wii U.



Tras meses de rumores y especulaciones, **Wii U, PS4 y Xbox One** se pusieron a la venta de forma oficial, arrancando de forma definitiva la tan esperada "next-gen".

adulto, que hasta ese momento solo hacía "ojitos" a consolas de otras compañías.

Sony y Microsoft, a por el E3 2013

La decimonovena edición del E3, la feria de videojuegos celebrada en Los Ángeles, fue la fecha elegida por Sony y Microsoft para dar a conocer al mundo las características finales de sus nuevas consolas: PS4 y Xbox One. En dos conferencias para el recuerdo, las dos compañías pusieron toda la carne en el asador para "vender-nos" las bondades de su particular visión de la "next-gen", en las que ambas compartían casi tantas similitudes como diferencias, lo que originó un intensísimo debate entre unos divididos usuarios que, por fin, pudieron hacerse con su máquina predilecta a finales de noviembre



La nueva consola de Microsoft ya tenía nombre oficial: Xbox One.



PLAYSTATION 4

FABRICANTE: Sony • CPU: AMD X-8684
SOPORTE: Blu Ray • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2013 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 399€
NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: 45 millones

Tras meses y meses de rumores, el E3 de 2013 sirvió de presentación oficial a PS4, la esperada nueva consola de Sony. Con un elegante diseño, una elevadísima potencia y un rediseño del clásico mando Dualshock, en esta etapa no tuvimos demasiado tiempo para descubrir de lo que era capaz, pero sí para soñar con todos los juegos que albergaría.

PS4 se puso a la venta en España el 29 de noviembre de 2013.

virando a la acción

Ya llevaba tiempo siendo tendencia, pero una de las polémicas más recurrentes en esta época fue el giro a la acción de muchas sagas que tradicionalmente apostaban por otros géneros, como el terror o el sigilo. Títulos como *Mass Effect 3*, *Dead Space 3* o *Resident Evil 6* fueron claros ejemplos de este cambio de perspectiva de muchas desarrolladoras, lo que originó un intenso debate entre los jugadores de todas las plataformas.



Acción letal como el filo de una katana

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Kojima Productions y Platinum Games aperturan temporalmente el sigilo alpinista de la saga Metal Gear para crear un juego de acción repleto de acción en su universo.

La saga Metal Gear, creada por Hideo Kojima, es uno de los pilares del videojuego de sigilo. Sin embargo, en esta ocasión, Kojima Productions y Platinum Games se unen para crear un juego de acción repleto de acción en su universo. El resultado es Metal Gear Rising: Revengeance, un juego de acción repleto de acción en su universo.

Algunas sagas, como MGS, optaron por lanzar un "spin-off" con más acción.



YA HEMOS PROBADO LAS TRES CAMPANAS DE RESIDENT EVIL 6

LAS CARAS DEL MIEDO

PS3 - Xbox 360 - PC • Capcom • 2 de octubre

¿Solo de los que prefieren terror clásico o acción? ¿Enfrentaros a zombis e infectados? Enigmas, porque la próxima entrega de Resident Evil recupera las mejores virtudes de todos los juegos de la saga.

La saga Resident Evil es uno de los pilares del videojuego de terror. Sin embargo, en esta ocasión, Capcom se une para crear un juego de acción repleto de acción en su universo. El resultado es Resident Evil 6, un juego de acción repleto de acción en su universo.

PS VITA

FABRICANTE: Sony • CPU: ARM Cortex-A9
• SOPORTE: PSVGC • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2012 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 249€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: 14 millones

La portátil más potente de la historia aterrizó en Europa el 15 de febrero de 2012. Con PS Vita, Sony quiso poner toda la carne en el asador para tratar de hacerse con el reinado de un mercado ampliamente dominado por Nintendo y su 3DS. ¿Sus armas? Una increíble pantalla OLED de 5", una gran "fuerza bruta" y todo el respaldo inicial de los principales estudios de desarrollo de Sony.

La impresionante pantalla OLED de 5" fue la principal carta de presentación de la nueva consola portátil de Sony, que sucedió a PSP.

NINTENDO 2DS

FABRICANTE: Nintendo • CPU: ARM 11 Dual-Core
• SOPORTE: cartucho • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2013 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 129€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 60 millones (total 3DS)

El público más joven fue el objetivo de Nintendo con 2DS, una revisión de 3DS que prescindía de una algunas de sus características principales, como la imagen 3D o el sistema de bisagras (evitando que la consola se doblara), pero que con la que compartía catálogo. Además, se beneficiaba de un menor precio.



con dos pantallas

La llegada de Wii U puso de moda la presencia de dos pantallas a la hora de jugar en una consola de sobremesa. Por ello, algunas compañías como Sony potenciaron la interacción entre sus máquinas, sobre todo con PS4 y PS Vita, y otras permitieron el uso de otros dispositivos como complemento, en especial la de los Smartphones. Títulos como *Beyond: Dos Almas* nos permitían usarlos como mando de control y otros, como *GTA V*, lanzaron aplicaciones que se enlazaban con el juego.

La interacción de PS Vita con PS3, y en especial con PS4, fue la respuesta de Sony a la propuesta de Nintendo con Wii U. Las opciones que permitía tener una segunda pantalla a la hora de jugar eran tan amplias como prometedoras.



de 2013. Con poco más de un mes para disfrutar de ellas, en esta etapa apenas tuvimos tiempo de arañar la superficie de las posibilidades que escondían estas prometedoras consolas, por lo que profundizaremos mucho más sobre ellas en la próxima entrega de este suplemento. Y es que aún nos queda hablar de otras recién llegadas...

PlayStation nos alegra la "Vita"

Llevábamos muchos meses hablándonos de ella en nuestra revista y la expectación era máxima, pero -por fin- PS Vita aterrizó en España en febrero de 2012. En sus "primeros pasos", a la sucesora de PSP le arrojaron una intensa campaña publicitaria por parte de Sony y una muy potente línea de lanzamientos inicial, entre los que destacaron juegos como *Uncharted: El Abismo de Oro*, *Virtua Tennis 4* o *Ultimate Capcom vs Capcom 3*, y que lucían de forma espectacular gracias a la gran potencia de la portátil y, en especial, a su imponente pantalla, que conseguía alucinar

En el terreno de las consolas portátiles, el lanzamiento de PS Vita y de 3DS XL fue lo más destacado, y la "batalla" entre ambas prometía ser épica

En 1999, los autores de *Who's on First?* regresaron a la escena con *Who's on First: The Musical*, una obra de teatro musical que se basa en el mismo juego de palabras. La obra fue escrita por el compositor y letrado de Broadway, David Byrne, y la música fue compuesta por el compositor y letrado de Broadway, David Byrne. La obra fue escrita por el compositor y letrado de Broadway, David Byrne, y la música fue compuesta por el compositor y letrado de Broadway, David Byrne.

FABRICANTE **Nintendo** ● CPU **ARM 11 Dual-Core**
● SOPORTE **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO **2011**
EN ESPAÑA ● PRECIO DE LANZAMIENTO **249€**
NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016 **60 millones**

NINTENDO 3DS XL

La principal novedad de 3DS XL eran sus enormes pantallas, que eran un 80% más grandes que las del modelo original, lanzada poco más de un año antes.

NINTENDO 3DS XL

La principal novedad de 3DS XL eran sus enormes pantallas, que eran un 90% más grandes que las del modelo original, lanzada poco más de un año antes.

Los atracos eran la base sobre la que giraba la historia del juego.



1 el nacimiento de un mito grand theft auto v



● COMPANIA: Rockstar
● CONSOLA: PS3 y Xbox 360
● AÑO: 2013
● N.º DE REVISTA: 267
● NOTA: 99

¡mosquis!

MÁS DE 70 MILLONES DE
JUEGOS HAN SIDO
VENDIDOS HASTA EL MOMENTO

EL COSTE DE PRODUCCIÓN DEL
JUEGO SUPERÓ LOS 265 MILLONES
DE DÓLARES, MÁS QUE OTRAS
PELÍCULAS COMO AVATAR

La quinta entrega de GTA traspasó los límites del mundo de los videojuegos para convertirse en un auténtico fenómeno cultural. Pocas veces un título marcó de una forma tan profunda a toda una generación.

Cuando GTA V se mostró por primera vez ya intuimos que se avecinaba algo grande, pero, cuando por fin pudimos completar su apasionante historia, la sensación que nos invadió fue mucho más intensa de lo que habíamos siquiera imaginado. Al son de la batuta de un increíble apartado técnico, que exprimía a PS3 y Xbox 360 al límite, Rockstar elevó su fórmula GTA a la enésima potencia, creando un enorme universo repleto de vida propia, infinidad de detalles y con unas posibilidades casi inagotables. Pero lo mejor de todo es que nuestro paso por Los Santos fue en compañía de Franklin, Michael y Trevor, tres increíbles personajes que, además de aportar variedad al desarrollo gracias a sus misiones cooperativas, formaron un equipo tan irreverente como carismático. Eso hizo que sus historias entrelazadas nos dejaran pegados a la consola durante las más de 30 horas (como mínimo) que duraba la campaña, que podía alargarse hasta casi el infinito gracias a sus tareas secundarias a su enorme modo online. Una obra maestra.



El juego que definirá
a toda una generación

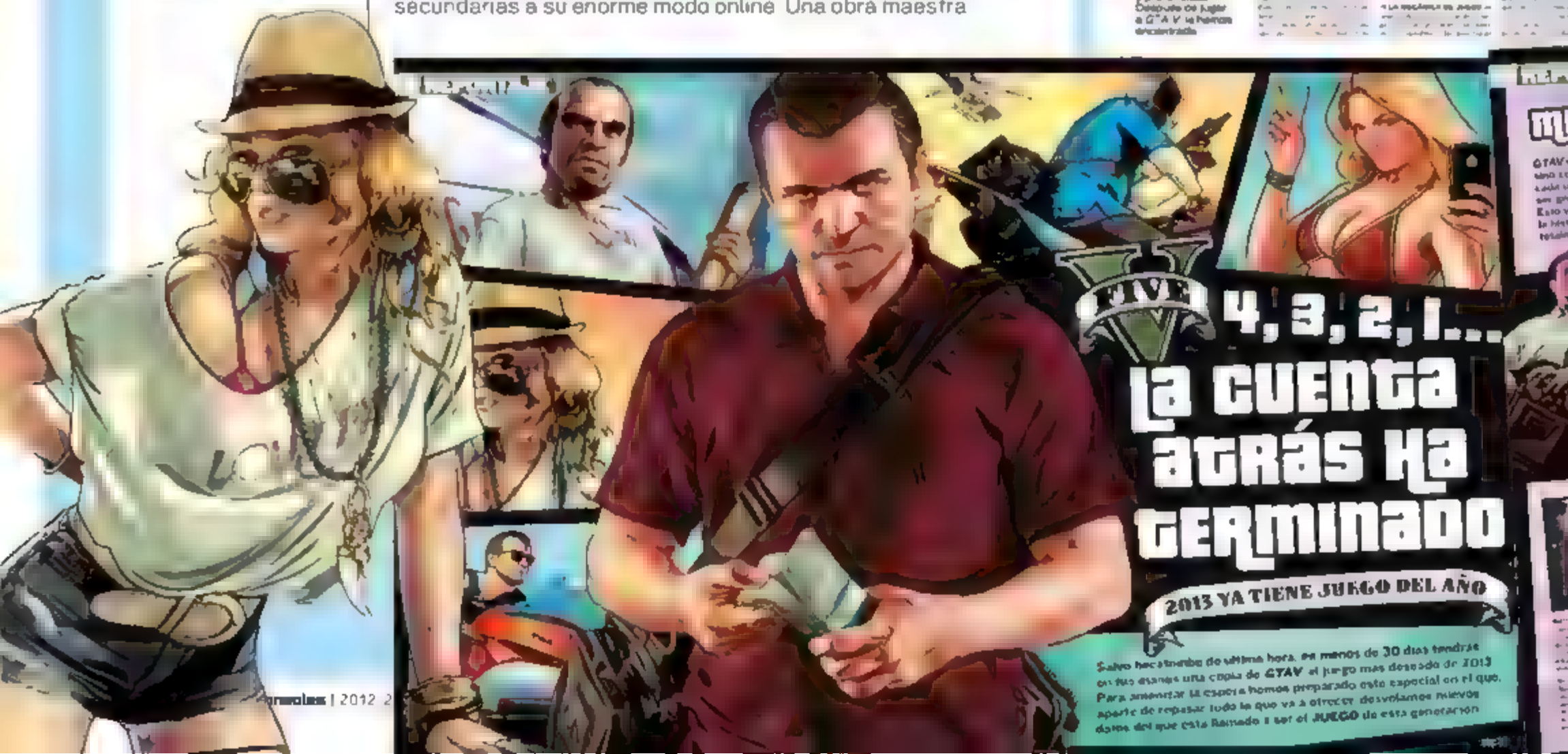
**GRAND
THEFT AUTO V**

EE.UU. Rockstar
buscando durante
diciembre una historia
de su gente y su
cultura, que nos
atraiga por su calidad
y profundidad.
Después de jugar
a GTA V la historia
está centrada.

El juego de Rockstar
está en el momento
de su mayor éxito.
El juego de Rockstar
está en el momento
de su mayor éxito.

El juego de Rockstar
está en el momento
de su mayor éxito.
El juego de Rockstar
está en el momento
de su mayor éxito.

El juego de Rockstar
está en el momento
de su mayor éxito.
El juego de Rockstar
está en el momento
de su mayor éxito.

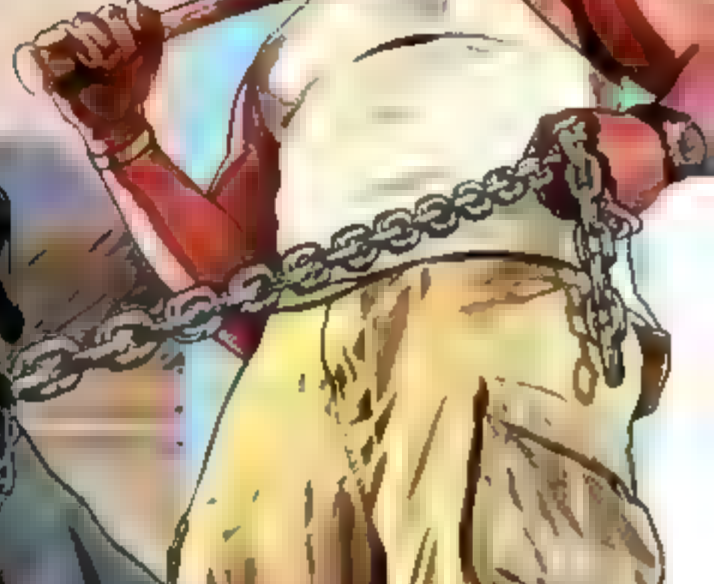


4,3,2,1...
**la cuenta
atrás ha
terminado**

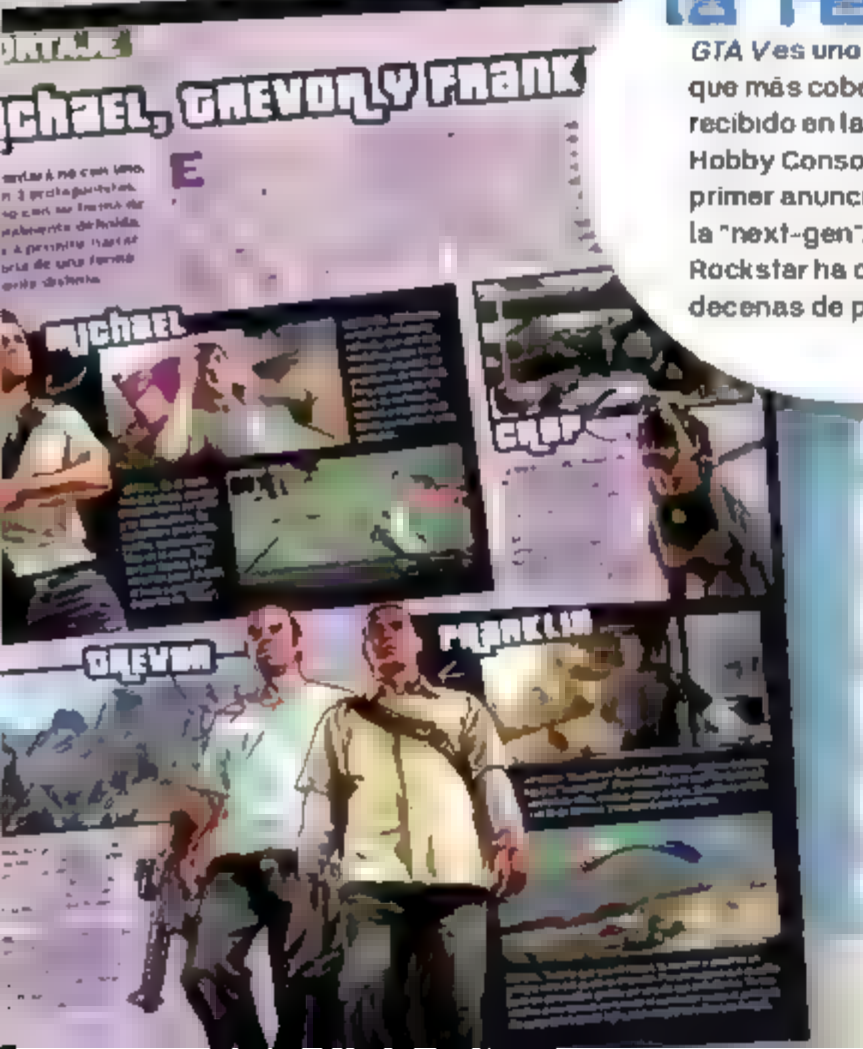
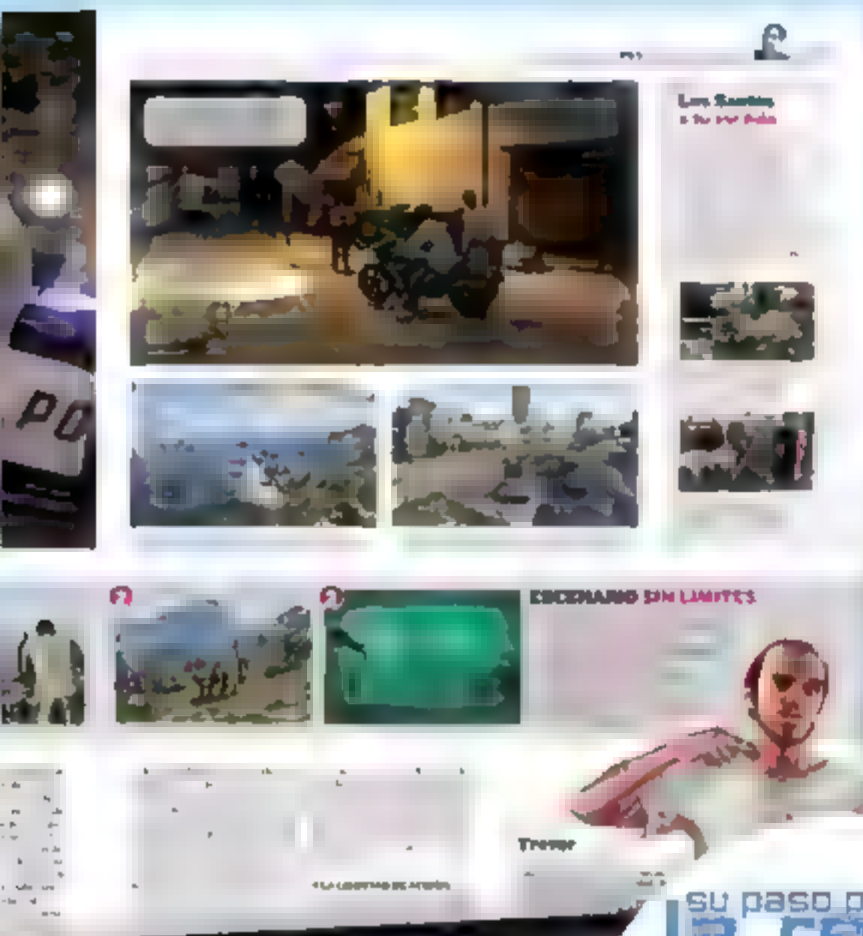
2013 YA TIENE JUEGO DEL AÑO

Salvo hechos de última hora, en menos de 30 días tendrás en tus manos una copia de GTAV el juego más deseado de 2013. Para presentar la obra hemos preparado este especial en el que, aparte de repasar todo lo que va a ofrecer de volantes nuevos datos del que está llamado a ser el JUEGO de esta generación.

Persecuciones,
froteos, carreras...
las posibilidades
eran casi infinitas.



GTA V fue, más que un videojuego,
la historia de toda una generación,
que consiguió marcarnos sin
remedio y para siempre



su paso por la revista

GTA V es uno de los títulos
que más cobertura ha
recibido en la historia de
Hobby Consolas. Desde su
primer anuncio a su salto a
la "next-gen", el juego de
Rockstar ha copado
decenas de páginas.



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Tamaño y libertad**
- **Infinidad de detalles**

Lo peor

- **No está doblado.**
- **Franklin**

Alternativas

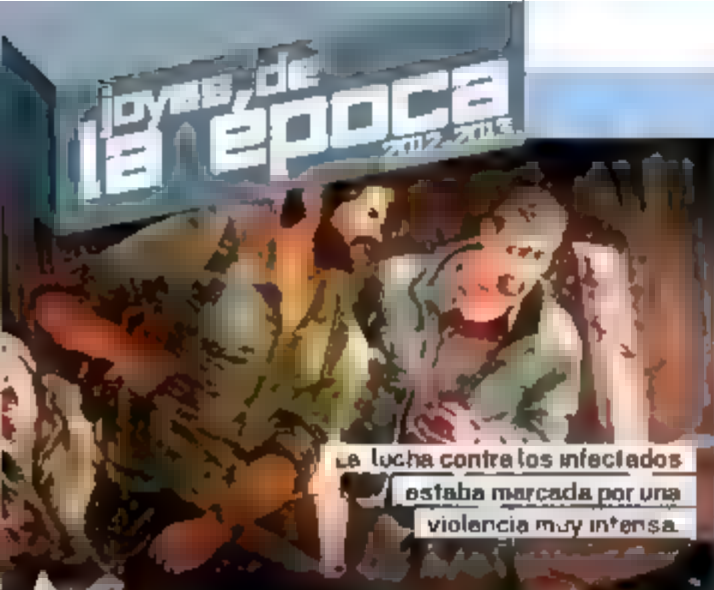
• Red Dead Redemption es una alternativa igualmente brillante en el saqueo Oeste.
• Saints Row IV no alcanza el nivel técnico de GTA V en su profundidad, pero es más alocado y muy divertido.

■ GRÁFICOS	98
■ SONIDO	95
■ DURACIÓN	99
■ DIVERSION	99

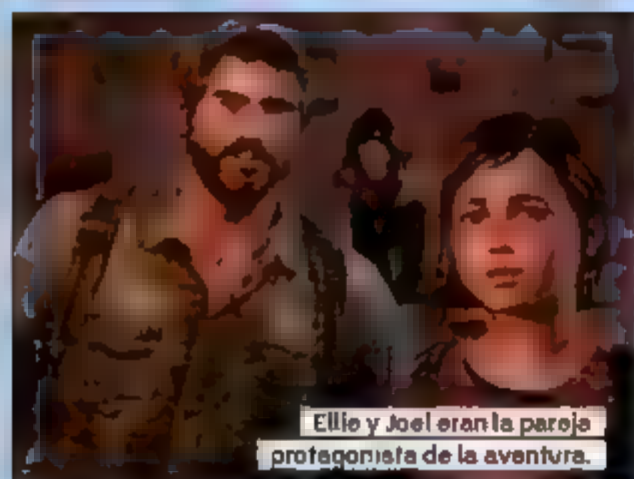
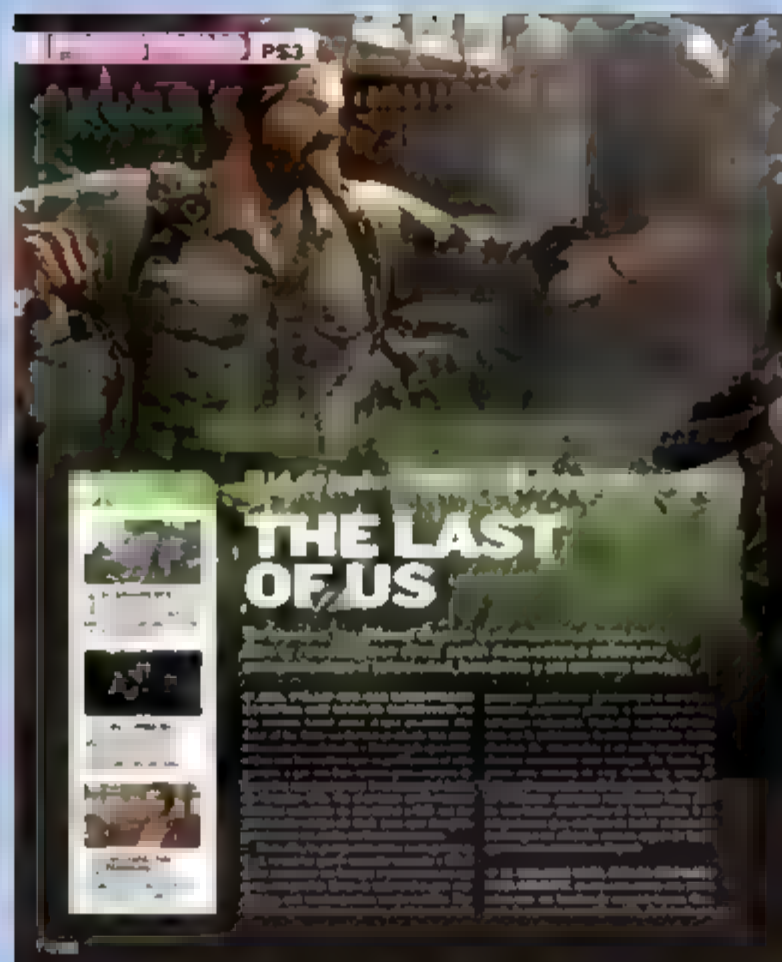
PUNTUACIÓN FINAL 99

Valoración

GTA V es una obra de arte, la más importante en lo que va de siglo, que trasciende el mundo de los videojuegos para convertirse en un fenómeno cultural. La experiencia de jugarlo se os quedará grabada para siempre. Magistral.



La lucha contra los infectados estaba marcada por una violencia muy intensa.



Ellie y Joel eran la pareja protagonista de la aventura.

su paso por la revista

Desde su anuncio oficial en 2011, la expectación por conocer todos los detalles de la nueva propiedad intelectual de Naughty Dog fue máxima, lo que se tradujo en una gran cobertura en la revista.

2 el ultimo gran exclusivo de ps3 the last of us



- COMPANIA Sony
- CONSOLA PS3
- AÑO 2013
- N.º DE LA REVISTA 263
- NOTA 95

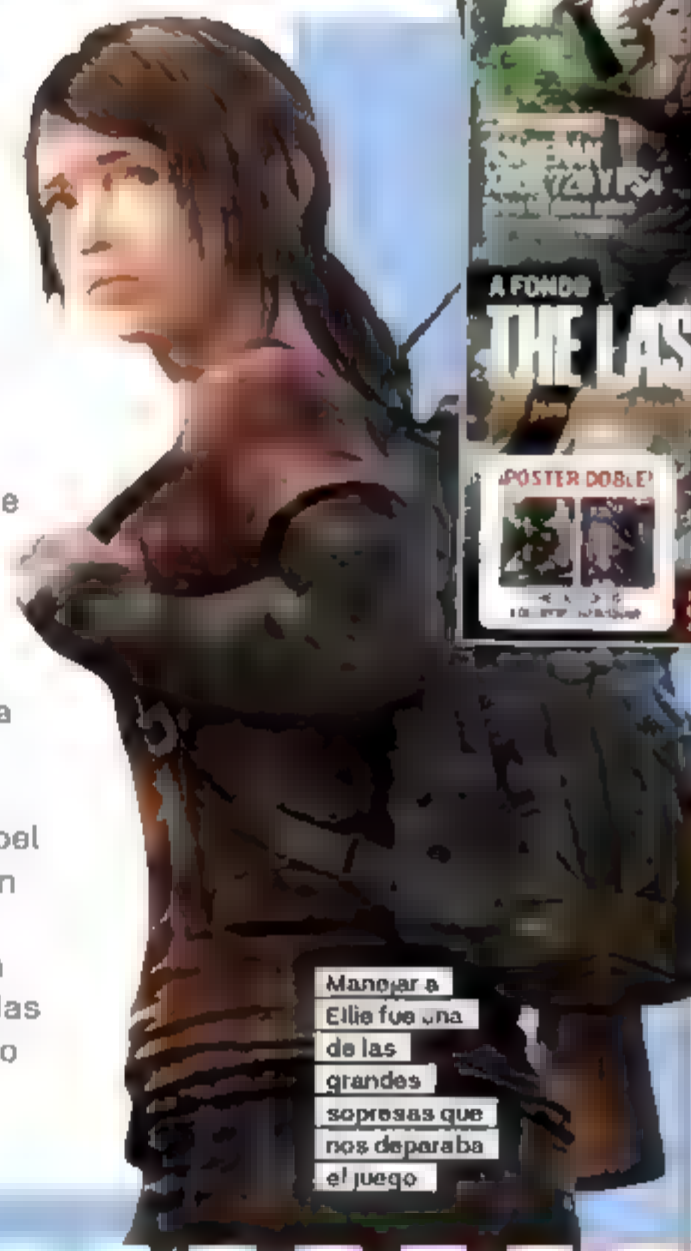
imosquis!

UN HONGO REAL, el Cordy 'epa Fungus' sirvió de inspiración para crear a los infectados del juego.

ELLEN PAGE acusó a Naughty Dog de usar su imagen para crear a Ellie, cuestionando diferentes cambios.

Los creadores de *Uncharted*, Naughty Dog, despidieron la etapa de PS3 de una forma inmejorable, con una nueva IP que se convirtió en uno de los mejores juegos de la generación.

Una pandemia fungica que había diezmado a la población mundial fue el punto clave del nuevo juego de Naughty Dog, que llegó en la recta final de vida de PS3 para regalarnos una de las historias más épicas que habíamos vivido en un videojuego. Temas como la supervivencia del ser humano como especie, la tragedia o la fortaleza de la amistad, como la que forjaban Joel y Ellie, se fundían a la perfección con un desarrollo que combinaba exploración, sigilo y violencia desmedida contra hordas y hordas de infectados. Sin duda, un juego imposible de olvidar.



Manejar a Ellie fue una de las grandes sorpresas que nos deparaba el juego.



nota

El sobresaliente predominó en todos los apartados del análisis de *The Last of Us*, en el que destacamos especialmente el increíble apartado técnico y el maravilloso uso de la narrativa.



THE LAST OF US

Un juego que define la era del juego de acción y aventura.

En nuestro análisis repasamos todas sus bondades.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor	Alternativas
<ul style="list-style-type: none"> La ambientación El apartado técnico 	<ul style="list-style-type: none"> Ofrece trama con infectados y una gran atmósfera. Manhunt en PS2 dejó un estilo, con sigilo y acción, en cierto modo similar a State of Decay.
Lo peor	
<ul style="list-style-type: none"> Falló en el audio. El multijugador. 	

GRÁFICOS	96
SONIDO	95
DURACIÓN	94
DIVERSIÓN	95
PUNTUACIÓN FINAL	95

Valoración
TLOU será recordado como uno de los juegos que definió esta generación, una maravilla de la narración que además cuenta con el respaldo de un apartado técnico insuperable. Si tienes una PS3 DEBES tener este juego.

3 un tiroteo entre las nubes bioshock infinite

Esta fue la portada que dedicamos a *Bioshock Infinite*, un título atemporal.



● COMPANIA 2K Games
● CONSOLA PS3 y Xbox 360
● AÑO 2013
● N.º DE LA REVISTA 281
● NOTA 95

¡mosquis!

LOS GUINOS y referencias a los anteriores juegos sobre todo al primero, son muy numerosas.

EL FINAL DEL JUEGO hizo que miles de jugadores compartieran sus teorías a través de Internet.

Ken Levine, la mente tras el universo *Bioshock*, se despidió de su saga más exitosa con un juego inolvidable y que supuso un broche (de jaula o ave) inmejorable para la genial trilogía.

De Rapture al cielo... de Columbia. Y es que la principal novedad de la tercera entrega de *Bioshock* fue su cambio de ambientación, que pasaba de una ciudad submarina a una flotante. En ella nos veíamos inmersos en la guerra entre su líder y dictador, el Padre Comstock, y las fuerzas de Vox Populi, una suerte de resistencia. Así, los enfrentamientos en primera persona, con armas de fuego y Vigorizadores llevaban el peso de un juego que, además, nos enamoró sin remedio gracias a un cuidadísimo apartado artístico y sonoro, y al carisma de sus personajes, en especial el de la pareja protagonista Booker DeWitt y Elisabeth, una enigmática chica cuya historia dio pie a uno de los finales más reveladores e impactantes que recordamos en un videojuego. ¡Aún lo estamos digiriendo!



Un shooter subjetivo celestial
BIOSHOCK INFINITE

De Rapture al cielo... porque así está Columbia, la ciudad flotante que alberga el nuevo Bioshock: un shooter up de alta calidad.

4000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN



1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

1000 LECTORES DE JUEGOS DE ACCIÓN

su paso por la revista

La espectacular portada del número 257 de Hobby Consolas fue solo uno de los "homenajes" que rendimos a este gran juego de Irrational Games, al que pusimos "por las nubes" en muchos números de la revista.

notas

Por ambientación, trama, trabajo artístico y sonoro... y por mucho más, en nuestra valoración no solo os lo recomendamos, sino que os avisamos de que no debíais perdérselo por nada.

El juego estaba repleto de momentos mágicos, como nuestro baile con Elisabeth.

MEJORES VEREDICTOS

Lo mejor

- La ambientación.
- Los combates.

Lo peor

- No sorprende tanto.
- No hay multijugador.

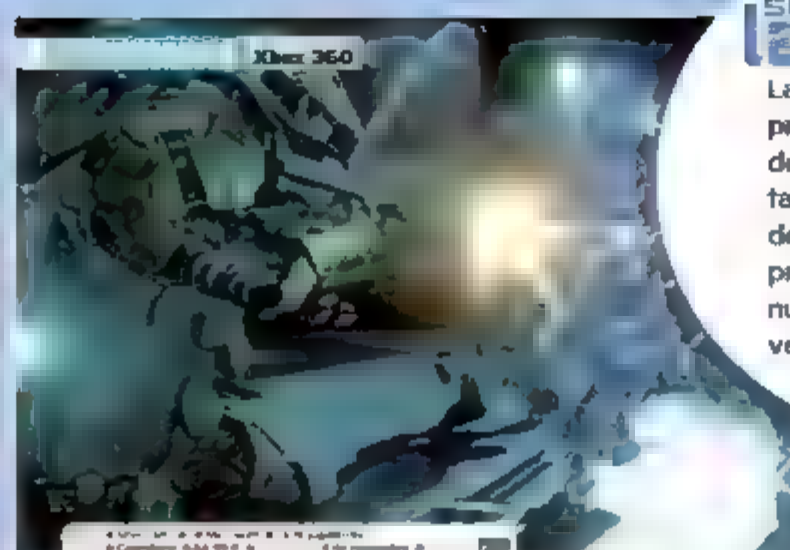
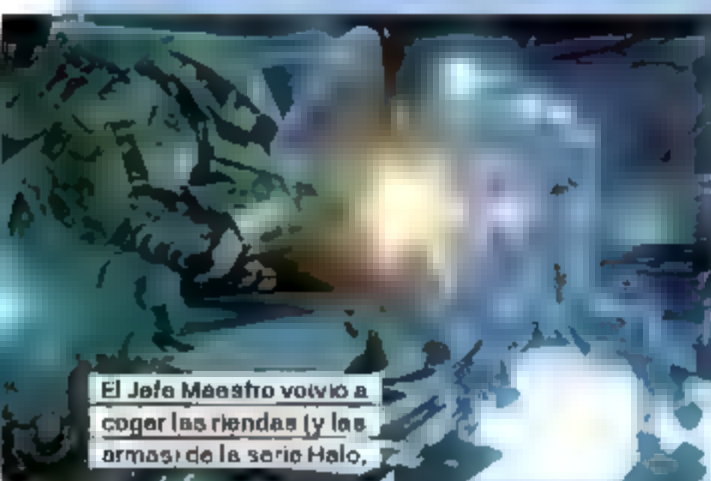
Alternativas

• *BioShock* y su secuela comparadas con sus patrones.
• Singularidad también, aunque es muy inferior.
• *Dishonored* es otra experiencia en primera persona con una ambientación muy original.

GRÁFICOS	94
SONIDO	95
DURACIÓN	90
DIVERSIÓN	96
PUNTUACIÓN FINAL	95

Valoración

Además de funcionar perfectamente como shooter por sus inmensas posibilidades, *BioShock Infinite* ofrece una trama sorprendente envuelta en una sobrecogedora ambientación. No debíais perdérselo por nada del mundo.



SU PASO POR LA REVISTA

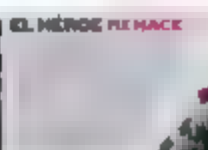
La vuelta del Jefe Maestro protagonizó nuestra portada del número 254, pero también un ingente número de páginas desde sus primeras imágenes hasta nuestro análisis de la versión final.

El regreso del Maestro de los disparos

HALO 4

El Jefe Maestro despierta del largo sueño para proteger a la humanidad del mal que acecha en el planeta Requiem, donde Covenantes y Covenantes conspiran para su total destrucción.

El juego está disponible en Xbox 360 y Xbox One. El precio es de 49,99 €. El juego está disponible en la tienda de Xbox Live.



Jefe Maestro



4 a tiros contra el covenant halo 4



- COMPANIA Microsoft
- CONSOLA Xbox 360
- AÑO 2012
- N.º DE LA REVISTA 256
- NOTA 94

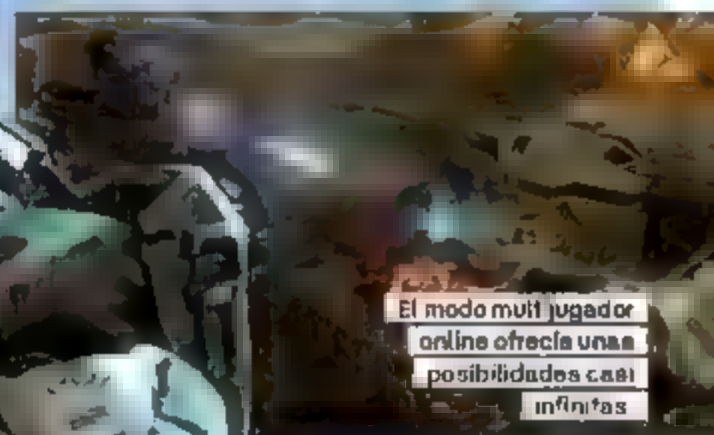
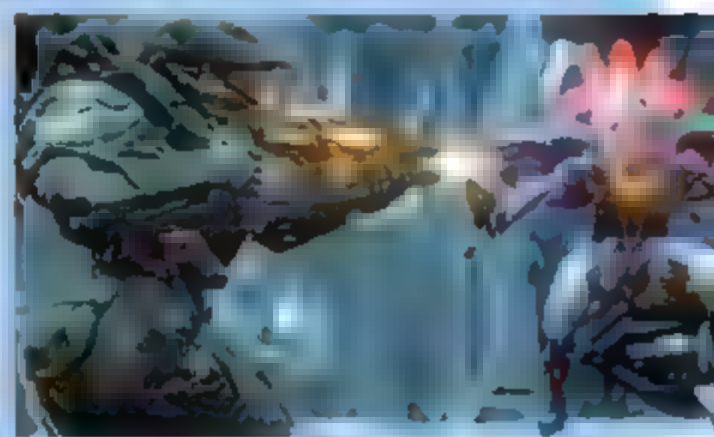
¡mosquis!

HALO 4: FORWARD UNTO DAWN fue una serie de acción que inspiró el juego.

SU LANZAMIENTO FUE UN ÉXITO, superando en beneficio obtenido el primer día a cualquier otra obra del año.

El Maestro de los disparos regresó a Xbox 360 para mostrarnos su lado más humano, pero también para demostrar que seguía en plena forma.

El primer Halo de 343 Industries, que cogió las riendas de la saga tras la marcha de Bungie, recuperó al mítico Jefe Maestro como protagonista y siguió la senda marcada en las anteriores entregas. Así, nuestra incursión en el planeta Requiem estuvo repleta de intensos roteos en primera persona contra los covenant y los prometeo, unas peligrosas Inteligencias Artificiales al servicio del Didacta. Para hacerles frente contábamos con más de una veintena de armas y una decena de vehículos, entre los que destacó La Mantis, un robot bípedo que se estrenó en esta entrega. Además de la espectacular campaña, el modo multijugador, fue otro de los puntos fuertes de uno de los más grandes de Xbox 360.



El modo multijugador online ofrecía unas posibilidades casi infinitas.

nuestra nota

"Épico" fue el adjetivo que más se repitió en nuestro análisis del juego, que obtuvo unas altísimas puntuaciones en todos sus apartados, en especial en duración, gracias a su gran modo online.



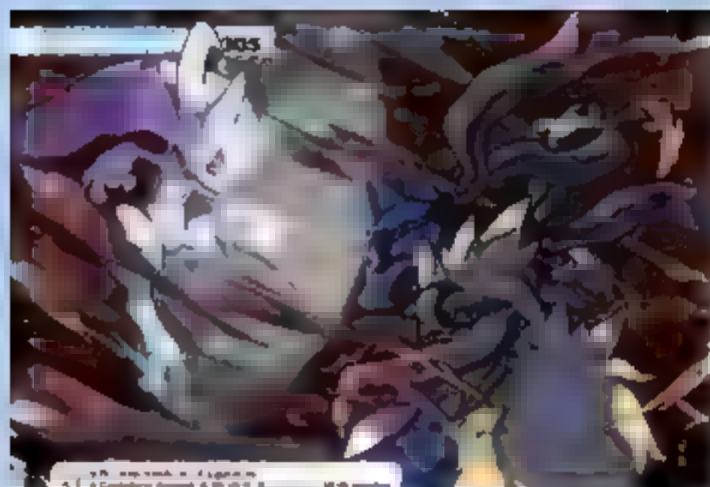
Así de imponente lució al Jefe Maestro en la portada que le dedicamos en su regreso.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor	Alternativas
■ El online es gigantesco.	■ Gears of War 3 es el otro buque insignia del multijugador cooperativo y competitivo.
■ Hay armas, vehículos, peces a mansalva, lo que quieras.	■ Borderlands 2 es referente en cuanto a disparos cooperativos.
Lo peor	■ Call of Duty: M. Warfare 3 es buena opción.
■ Los gráficos no resultan tan buenos como los de Halo 3.	
■ Es necesario Xbox Live Gold para jugar a algunos modos multijugador.	

GRÁFICOS Los efectos de luz son geniales, aunque el acabado no es rompedor.	90
SONIDO El general doblaje y la música son de primera.	96
DURACIÓN El juego es largo y entretenido.	96
DIVERSIÓN El control es excelente, y apunta a lo grande por armas y habilidades.	94
PUNTUACIÓN FINAL	
94	

Valoración
El Jefe Maestro vuelve a casa por la puerta grande. Bungie había dejado el listón alto, pero 343 Industries ha sido capaz de imitarlo y añadirle su propio sello para firmar un shooter tan épico como repetido de opciones online.



La megaevolución de Pokémon

POKÉMON X/Y

Genial: así nos sorprende con un gran salto adelante en la saga de Pokémon: ahora en 3D y con más novedades que nunca. Os invitamos a recorrer la región de Kalos.

5 PUNTOS EN 10

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

La megaevolución de Pokémon

POKÉMON X/Y

Genial: así nos sorprende con un gran salto adelante en la saga de Pokémon: ahora en 3D y con más novedades que nunca. Os invitamos a recorrer la región de Kalos.

5 PUNTOS EN 10

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

La megaevolución de Pokémon

POKÉMON X/Y

Genial: así nos sorprende con un gran salto adelante en la saga de Pokémon: ahora en 3D y con más novedades que nunca. Os invitamos a recorrer la región de Kalos.

5 PUNTOS EN 10

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

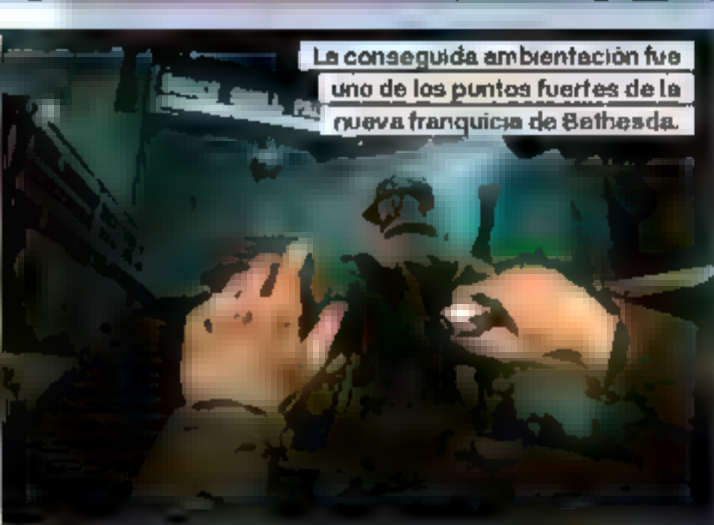
100

100

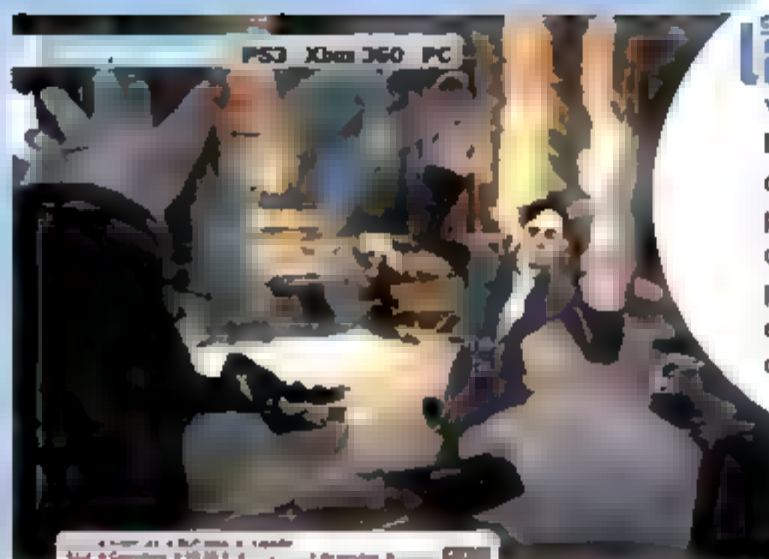
100

100

100



La conseguida ambientación fue uno de los puntos fuertes de la nueva franquicia de Bethesda.



Poco ruido y muchas muertes

DISHONORED

Una nueva franquicia llega al mundo consolar sin hacer mucho ruido, aquello que su protagonista, Corvo, sabe de primera mano que se convertirá, sin duda, en uno de los juegos del año.

PLATAFORMA	PRECIO	NOTA
PS3	49,99 €	94
Xbox 360	49,99 €	94
PC	49,99 €	94

SU PASO POR LA REVISTA

Ya desde mucho antes de su lanzamiento os advertimos que *Dishonored* tenía una pinta fuera de lo común, algo que corroboramos en su preview y, sobre todo, en el extenso análisis que le dedicamos.

Disfrutando la ciudad perfecta



UN JUEGO REDONDO

Corvo

patente de corvo dishonored



- COMPANIA Bethesda
- CONSOLA PS3 - Xbox 360
- AÑO 2012
- N.º DE LA REVISTA 264
- NOTA 94

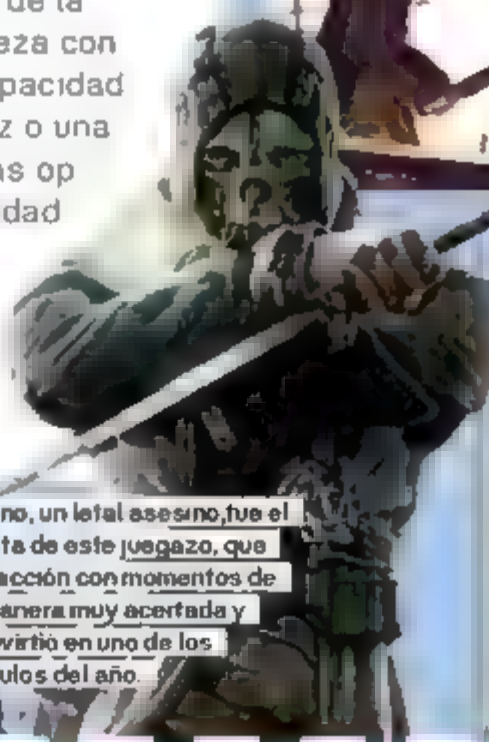
¡mosquis!

GANÓ EL PREMIO a "Mejor Juego de Año" en los BAFTA 2013 y también el de su categoría en los Spike VOA.

ACTORES FAMOSOS, como Susan Sarandon o Carrie Fisher prestaron sus voces en el doblaje en versión original.

La nueva franquicia de Bethesda nos presentó a Corvo, un mortífero asesino con amplias dotes para el sigilo... y para hacernos disfrutar con un shooter único.

La ciudad ficticia de Dunwall, una suerte de Londres del siglo XIX con toques "steampunk", fue el acertado escenario elegido por Bethesda para ambientar su nueva IP, en la que la libertad de acción marcaba el desarrollo, sobre todo en lo referente a las enormes posibilidades para asesinar a nuestros objetivos y movernos por las lóbregas calles de la ciudad. Además de una gran agilidad y destreza con las armas, Corvo, el protagonista, tenía la capacidad de poseer a diferentes animales, como un pez o una rata, lo que aumentaba enormemente nuestras opciones de infiltración y aportaba mucha variedad al desarrollo. Con apartado técnico que no rompía moldes, pero que despuntaba por su brillante trabajo en el plano artístico, *Dishonored* se convirtió en una grata sorpresa y en uno de los mejores títulos de 2012.



Corvo Attano, un letal asesino, fue el protagonista de este jugazo, que mezclaba acción con momentos de sigilo de manera muy acertada y que se convirtió en uno de los mejores títulos del año.

notas

Nuestro cuadro de valoración se quedó corto en espacio para enumerar todas las virtudes de *Dishonored*, que nos conquistó por completo gracias a su ambientación y libertad de acción.



NUESTRO VEREDICTO			Valoración
Lo mejor	Alternativas	GRÁFICOS	Verdadera libertad de acción, jugabilidad máxima un apartado artístico espectacular, ambientación soberbia, historia atractiva, sigilo y acción. <i>Dishonored</i> tiene tantas cosas buenas que no nos caben en esta valoración.
<ul style="list-style-type: none"> La ambientación El diseño de niveles 	<ul style="list-style-type: none"> La saga Dishonored también es un shooter diferente, aunque el diseño de niveles es inferior. Deus Ex Machina comparte el estilo de sigilo, pero ofrece menos opciones. 	90	
Lo peor		92	
<ul style="list-style-type: none"> Es corto para lo bueno que es No aprovecha 		82	
		95	
		PUNTUACIÓN FINAL	94



TERRITORIO FRONTERIZO

LA MEZCLA DE TIROS, ROL Y COOPERACIÓN SERÁ LA SEÑA DE IDENTIDAD DE UN TÍTULO GENIAL

COOPERATIVO INFINITO

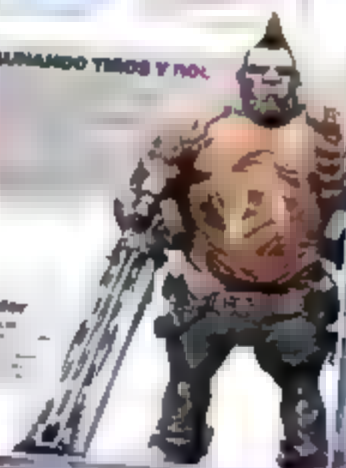
SU PASO POR LA REVISTA

Después de la genial primera parte, esperábamos como agua de mayo una secuela, por lo que *Borderlands 2* recibió una extensa cobertura en la revista desde que fue anunciado por primera vez.



El arte de la revolución

ALUMANDO TIROS Y ROL



7 abriendo la caja de pandora borderlands 2



- COMPANIA 2K
- CONSOLA PS3 - Xbox 360
- AÑO 2012
- N.º DE LA REVISTA 254
- NOTA 94

¡mosquis!

LOS "HUEVOS DE PASCUA" eran muy numerosos, e incluían referencias a juegos como *Minecraft* o *Fallout 3*.

SE CONVIRTIÓ EN EL JUEGO MÁS VENDIDO de la historia de 2K Games, logrando distribuir más de 8 millones de copias a 2014.

astrar los planes del malvado Jack "El Guapo" resultó ser una tarea tan dura como divertida y variada.

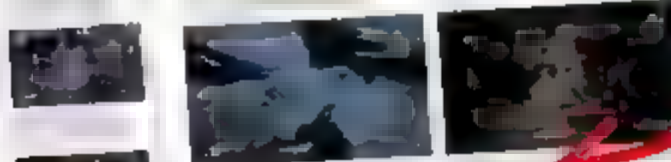
Tras el éxito de la primera parte, *Borderlands* volvió con una secuela que, de nuevo, apostaba por los disparos en primera persona como base principal, pero que nos sorprendía desde el principio hasta el final gracias a un variadísimo desarrollo, que mezclaba diferentes géneros. Los 4 personajes jugables aumentaban las posibilidades multijugador, que ofrecía momentos hilarantes gracias al sentido del humor que marcaba las partidas. Vivíamos situaciones de lo más inverosímiles mientras recorríamos los parajes de Pandora, que lucían de una forma tan particular como atractiva gracias al buen uso del Cel Shading (¡Juega-zo!)

Los gráficos en Cel Shading se mantuvieron respecto a la primera entrega del juego



NOVEDADES Borderlands 2

Un arsenal casi infinito



Borderlands 2 fue una de las sorpresas del año, y así lo trasladamos en nuestro completo análisis de 4 páginas



nuestra nota

La mezcla de rol y disparos volvió a funcionar como un reloj suizo en esta secuela, que brilló con luz propia en todos sus apartados y destacó por el imperdible modo cooperativo para 4.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- El cooperativo
- Los personajes

Lo peor

- Fallos gráficos
- Los vehículos

Alternativas

• *Fallout New Vegas* tanto en unid. de disparos y RPG, aunque el componente rol es mucho más acusado.
• *Gears of War 3*, por sus disparos y campaña cooperativa para cuatro.

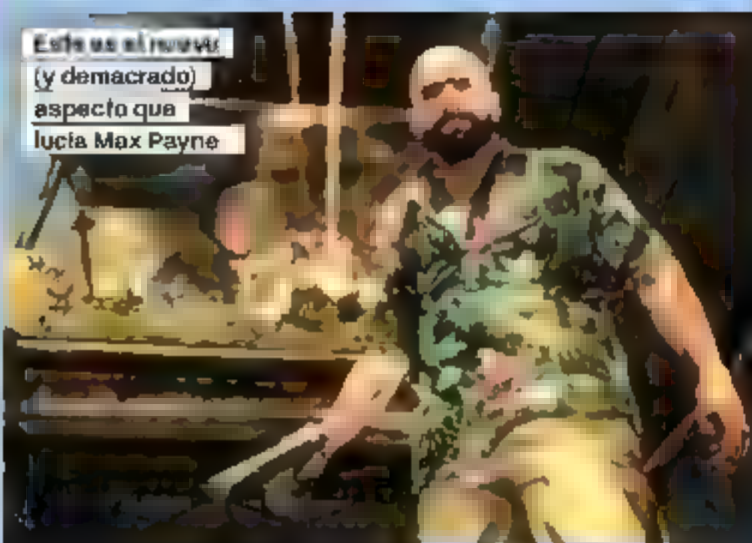
■ GRÁFICOS	90
■ SONIDO	93
■ DURACIÓN	94
■ DIVERSION	95

PUNTUACIÓN FINAL **94**

Valoración

La mezcla de disparos y rol de Gearbox da en el clavo, llegando a un extremo delirante: cooperativo para cuatro, variedad de personajes y habilidades, cientos de armas, gran duración, estética muy personal... Un juega-zo con mayúsculas.

Este es el nuevo
(y demacrado)
aspecto que
lucía Max Payne



El lanzamiento contó con una fuerte campaña publicitaria en prensa y TV.

nuestra
nota

Un juego redondo y que, pese a no aportar nada nuevo al género, nos mantenía pegados a la pantalla de inicio a fin.

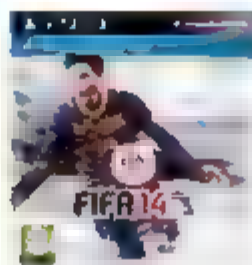
Alternativas	Valeración
• COMPAÑIA EA	95
• CONSEJO PS3-360	94
• ANO 2013	91
• N.º DE LA REVISTA 267	93
• NOTA 94	Puntuación Final 94



Los partidos destacaban por su profundidad y realismo



10 fifa 14



• **COMPANIA** EA
• **CONSEJO** PS3-360
• **ANO** 2013
• **N.º DE LA REVISTA** 267
• **NOTA** 94

La saga FIFA se sirvió de su amplio dominio de PS3 y Xbox 360 para marcar uno de los goles más espectaculares de la generación.

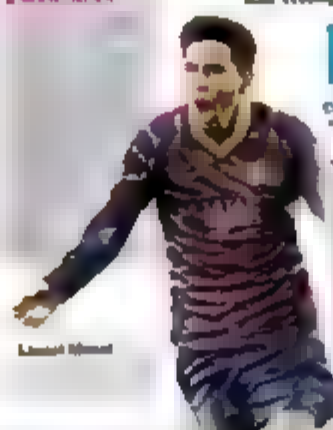
La última gran jugada de EA en PS3 y Xbox 360 antes de fichar por la nueva generación de consolas nos dejó un simulador para el recuerdo. Con todo el trabajo acumulado durante años y las dosis adecuadas de novedades, como el sistema de "control del ritmo", FIFA 14 se convirtió en uno de los mejores juegos de fútbol para unas consolas que ya parecían haber dado en el terreno de juego todo lo que tenían dentro. Sin duda, una despedida a la altura de su leyenda

NOVIEMBRE PS3 · Xbox 360 · PC

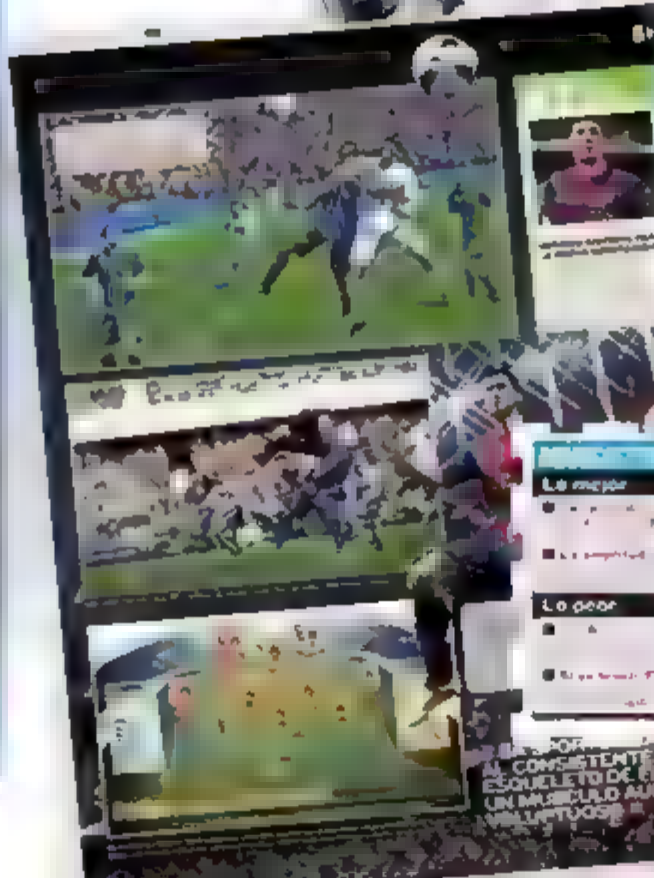
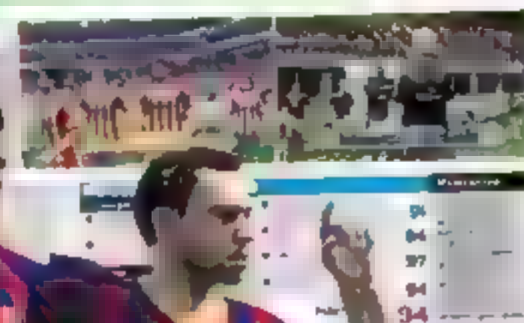


La maquinaria sigue engrasada

FIFA 14



Un control por el tiempo

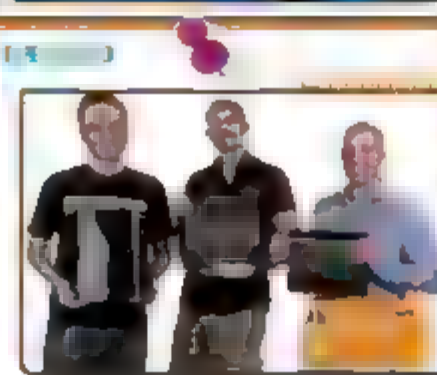
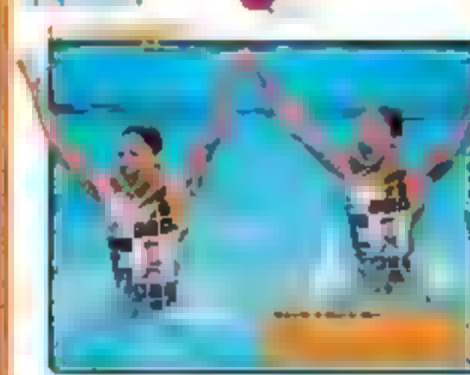


La recreación virtual de los futbolistas estaba muy conseguida

nuestra
nota

FIFA fue puliendo su carrera en PS3 y 360 hasta convertirse en todo un crack internacional

Alternativas	Valeración
• COMPAÑIA EA	91
• CONSEJO PS3-360	94
• ANO 2013	97
• N.º DE LA REVISTA 267	94
• NOTA 94	Puntuación Final 94

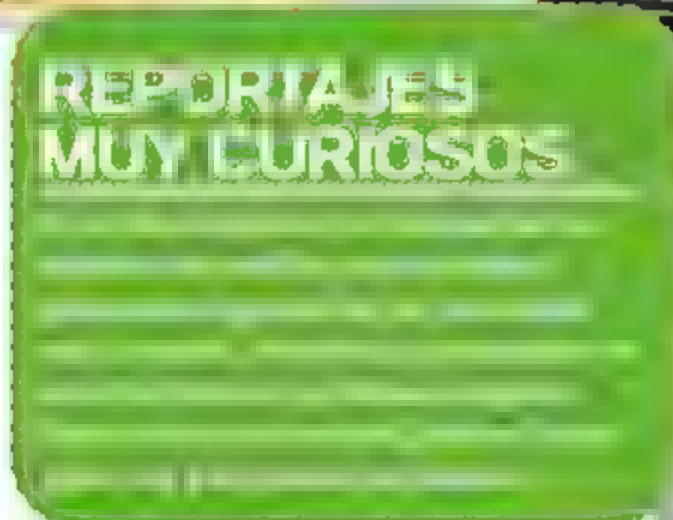


VIDEOJUEGOS AL PODER

Actores y actrices internacionales, diseñadores de la industria... o el equipo de Hobby Consolas. La importancia e impacto del sector de los videojuegos en la sociedad era cada vez mayor, y esta circunstancia nos dejó algunas imágenes imborrables para el recuerdo.

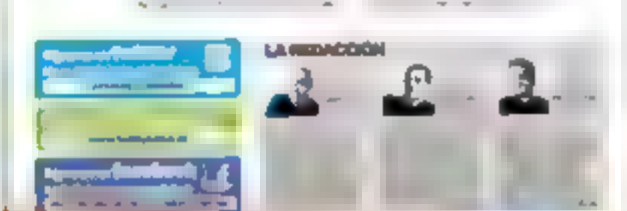
curiosidades de la revista

Adaptarse a la "era digital" fue uno de nuestros objetivos principales en esta época, que dio para un buen número de anécdotas y datos curiosos. ¡Recordamos algunos de ellos!



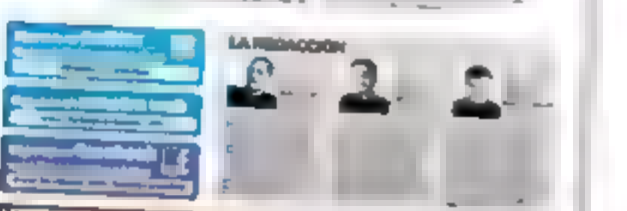
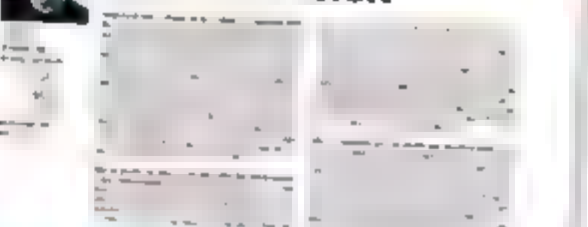
EDITORIAL

Hobby Consolas sigue creciendo



EDITORIAL

Una nueva etapa llena de ilusión

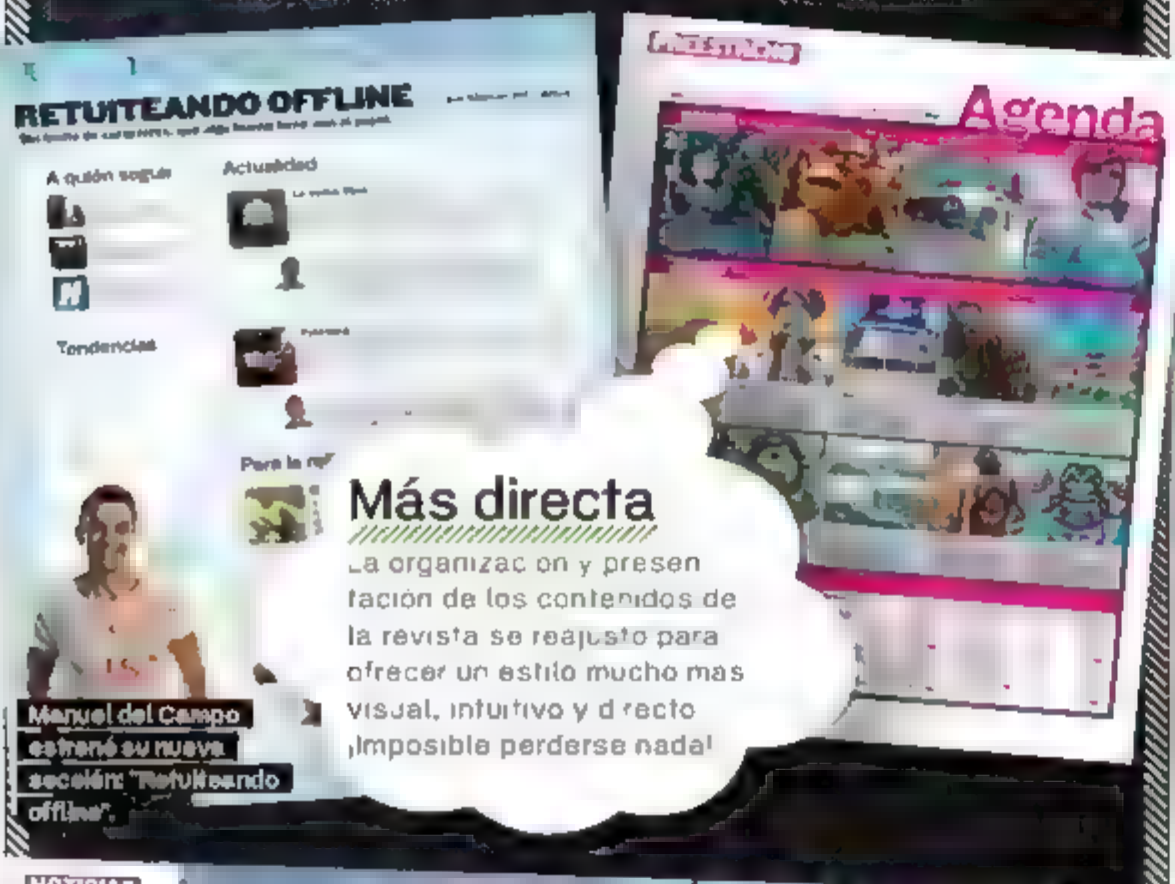


Cambio de director

En esta etapa la revista vivió uno de sus cambios más importantes de los últimos años. Manuel del Campo dejó su puesto como director para hacerse de la dirección general de Axel Springer, nuestra editorial. Su sustituto en el cargo fue Javier Abad, todo un clásico en el sector.

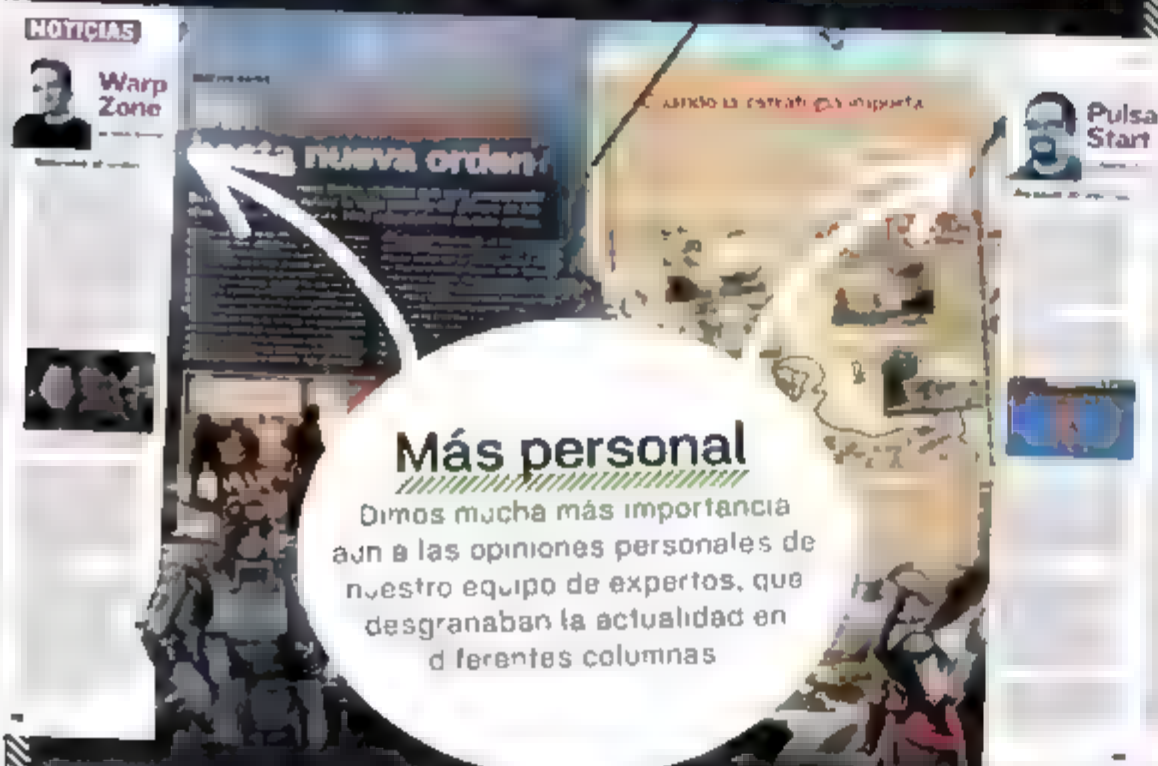
moldeando hobbyconsolas

Un mayor énfasis en los contenidos de carácter "personal", nuevas secciones, más interacción con Hobbyconsolas.com... así evolucionó Hobby Consolas durante estos dos intensos años



Más directa

La organización y presentación de los contenidos de la revista se reajustó para ofrecer un estilo mucho más visual, intuitivo y directo. ¡Imposible perderse nada!



Más personal

Dimos mucha más importancia aún a las opiniones personales de nuestro equipo de expertos, que desggranaban la actualidad en diferentes columnas



Más original

Las entrevistas y reportajes adquirieron un tono menos generalista y más "profundo", lo que nos permitió transmitir "el otro lado" del sector de los videojuegos

La Hobby, con batería

Potenciar y "enriquecer" nuestra revista en formato digital fue otra de las estrategias que empleamos para resistir la proliferación y fuerza de los contenidos web, que ganaban cada vez más importancia y le ponían las cosas aún más difíciles a publicaciones en papel como la nuestra



REPORTAJE

LA LEYENDA CUMPLE 30 AÑOS

Para celebrar la fructífera de NES publicamos un extenso reportaje.



De aniversario

Los 30 años de NES, el 25 cumpleaños de Mario, Sonic convirtiéndose en un veinteañero... En esta etapa se concentraron un gran número de aniversarios de algunas de las sagas y personajes más importantes de la historia de los videojuegos. Por supuesto, celebramos todos ellos con vosotros.



Máster en Periodismo de Videojuegos

Con el objetivo de formar a los mejores profesionales en medios especializados en información de videojuegos, pusimos en marcha nuestro Máster Axel Springer, que tuvo una gran acogida.

moldeando hobbyconsolas

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com



A través de un código "QR", era posible enlazar algunos artículos de la revista con su versión web.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com



Más interactiva

Muchos de los contenidos de la revista empezaron a "enlazarse" con los de nuestra web lo que hizo que ambos formatos se complementaran a la perfección.

LOS MAYORES FANS DE ZELDA



NO SIN MI ZELDA

Nuestro concurso para buscar a los mayores fans de Zelda nos regaló algunas imágenes realmente impagables. Como siempre, vuestra respuesta (y amor por la saga de Nintendo) fue impresionante.



Más "retro"

Los juegos clásicos ganaron espacio y protagonismo gracias a secciones como RetroHobby o a reportajes exclusivos realizados siempre por auténticos expertos en la rama más nostálgica de los videojuegos.

EL RETROBLOG "CONVERTIDOR" PROFESIONAL



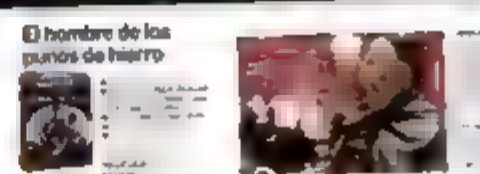
UNIVERSO



Más diversa

La actualidad en el cine también creció exponencialmente en esta etapa, sin olvidarnos de otras ramas de entretenimiento, como el merchandising consolero.

ESTRENOS BLU-RAY / DVD



Las críticas y reseñas de películas no solo aumentaron en número, sino también en profundidad.

BAZAR





«HOY LOS NIÑOS SON ADULTOS Y ESOS EXTRAÑOS VIDEOJUEGOS SE HAN CONVERTIDO EN CULTURA»

Impresiones personales

¿Lo Shigeru consciente de su posición como icono del sector? ¿Merece qué punto le afecta? Esta vez, le toca hablar de sí mismo.

Shigeru Miyamoto es el creador de algunos de los videojuegos más famosos de la historia, como Super Mario Bros. o The Legend of Zelda. En esta entrevista, el gran Shigeru Miyamoto fue galardonado con el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades en 2012, y nosotros tuvimos el honor de entrevistarle en exclusiva.

MIYAMOTO, PRÍNCIPE DE ASTURIAS

El gran Shigeru Miyamoto fue galardonado con el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades en 2012, y nosotros tuvimos el honor de entrevistarle en exclusiva.



Con los lectores

Nuestra interacción personal con vosotros, los lectores, fue mucho más intensa que nunca en esta etapa, y os invitamos a compartir con nosotros algunos momentos realmente especiales, como las primeras partidas a Wii U o a descubrir Castlevania Lords of Shadow 2, de Mercury Steam

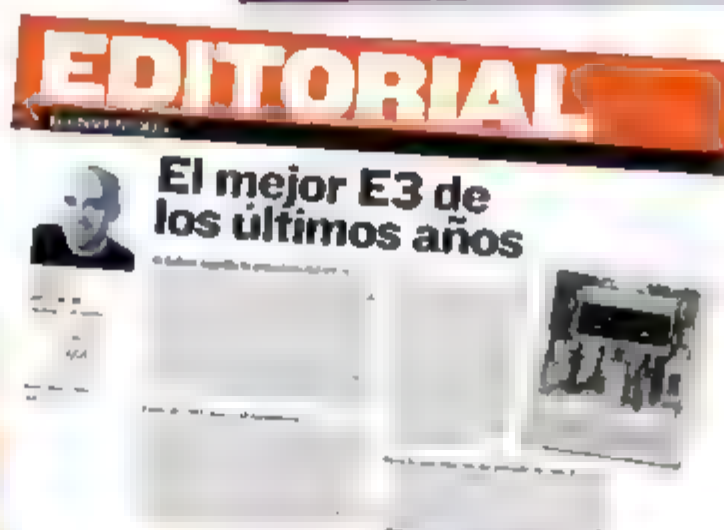


David y Dani, nuestros enviados al E3, trajeron consigo cientos de imágenes.

Recorrido fotográfico por el E3

Las imágenes de la feria

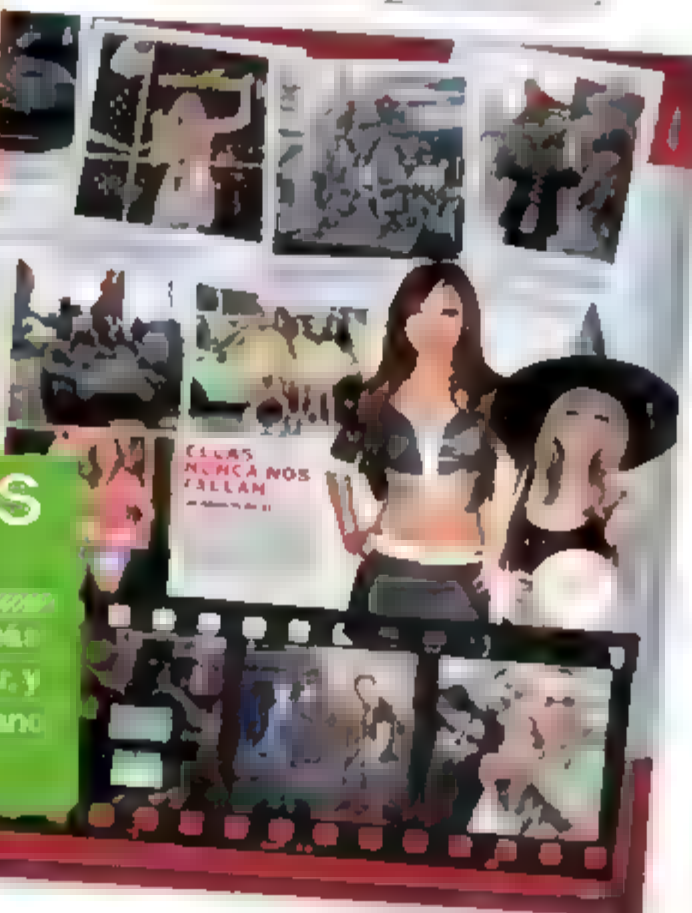
Nos fuimos a la feria de Los Ángeles, en su momento de mayor afluencia, a la cámara para capturar las imágenes más memorables. Aquí os dejamos con una selección para disfrutar.



EDITORIAL

El mejor E3 de los últimos años

El E3 de este año ha sido el mejor de los últimos años.



EL MEJOR E3 DE LOS ÚLTIMOS AÑOS

La presentación de PS4 y Xbox One fue lo más destacado de un E3 realmente espectacular, y en el que por fin descubrimos de primera mano los secretos de la tan ansiada "next-gen".



CALENDARIO 2014



Calendario consolero

No podía faltar a la cita! Uno de nuestros clásicos, el calendario "consolero", fue uno de los regalos que os ofrecemos en los números navideños de 2012 y 2013. ¿Verdad que es útil?



¡DISEÑAMOS CAMISETAS!

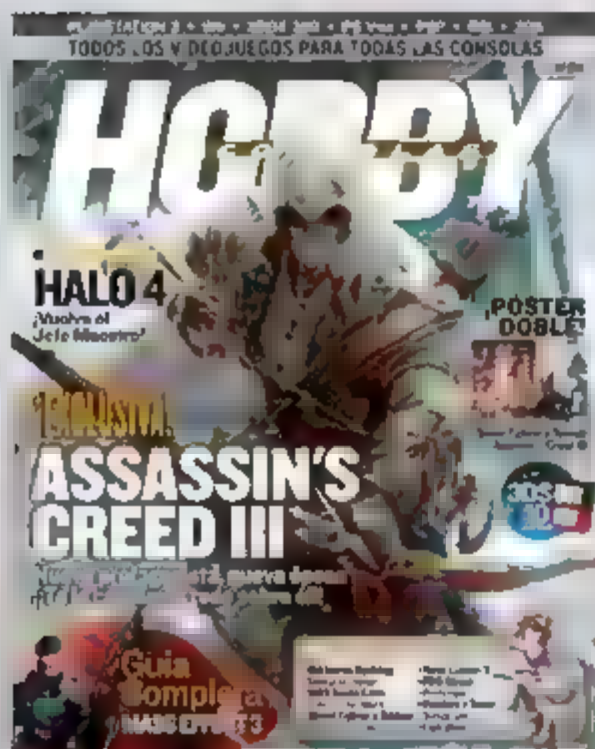
Nuestro equipo de redacción se lanzó a una nueva aventura: diseñar camisetas exclusivas con el sello Born To Play. ¡Fue muy divertido!



NÚMERO 246. La información exclusiva de Mass Effect 3 copó la portada de este número, que incluía un suplemento con la guía de RE Revelations.



NÚMERO 248. Darksiders II fue el título elegido para resaltar nuestros contenidos del mes, entre los que también estaban los primeros análisis de PS Vita.



NÚMERO 247. Otra exclusiva, esta vez de Assassin's Creed III, ambientó de esta manera tan espectacular la portada de la revista.

marchando una de tapas

¡Menudos dos añitos que vivimos! atentos al desfile de grandes personajes y juegazos que desfilaron por las portadas de nuestra revista en esta movidita época.

2'99 € PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

MIYAMOTO ILLEGA Wii U!
 EL GENIO NOS DESVELA EN EXCLUSIVA LOS SECRETOS DE SU NUEVA CONSOLA

ASÍ ES NEO GEO X
 ¿HARRY POTTER EN VIDEOJUEGO?

PUNTUAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS
 • New Super Mario Bros. U
 • Call of Duty Black Ops II
 • Assassin's Creed III
 • Nintendo Land
 • NBA 2K13
 • Zombi

GTA V
 El juego más deseado nos lo enseña todo

CALL OF DUTY BLACK OPS II
 Nos jugamos el pellejo para analizar todas sus versiones

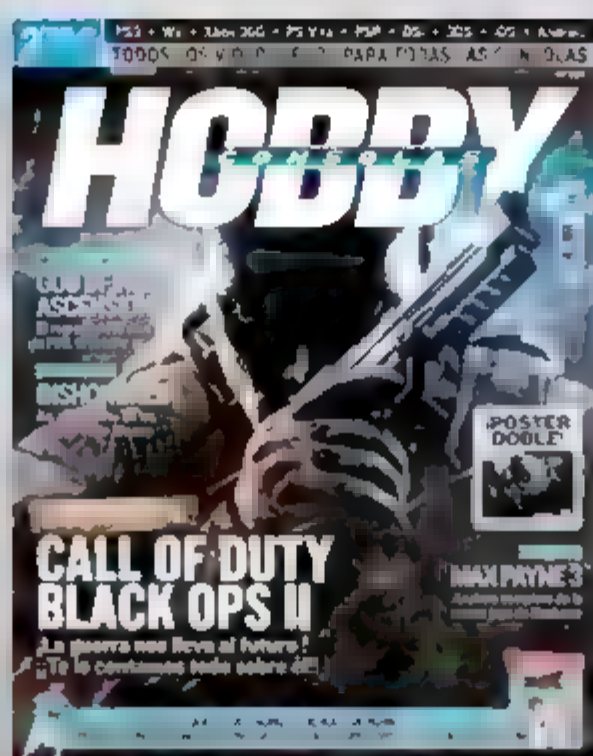
GRATIS POSTER DOBLE

ya está aquí wii u

EL NÚMERO 256 dio el pistoletazo de salida a Wii U en España, y para contaros todos los detalles de la prometedora nueva consola de Nintendo contamos con la inestimable ayuda del gran Shigeru Miyamoto, quien nos concedió una extensa entrevista en exclusiva. No menos amplia fue nuestra cobertura particular de este emocionante acontecimiento, y en este número también os ofrecimos los primeros análisis de todos los juegos que llegaron junto a la "next-gen" nintendera.



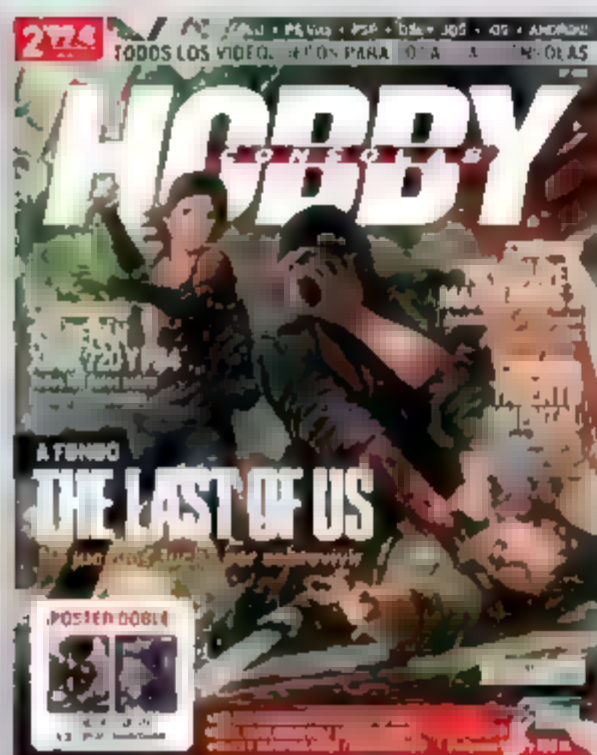
NUMERO 248. El regreso de Alien al mundo de los videojuegos siempre es una noticia a destacar, y así lo hicimos nosotros con motivo de *Colonial Marines*.



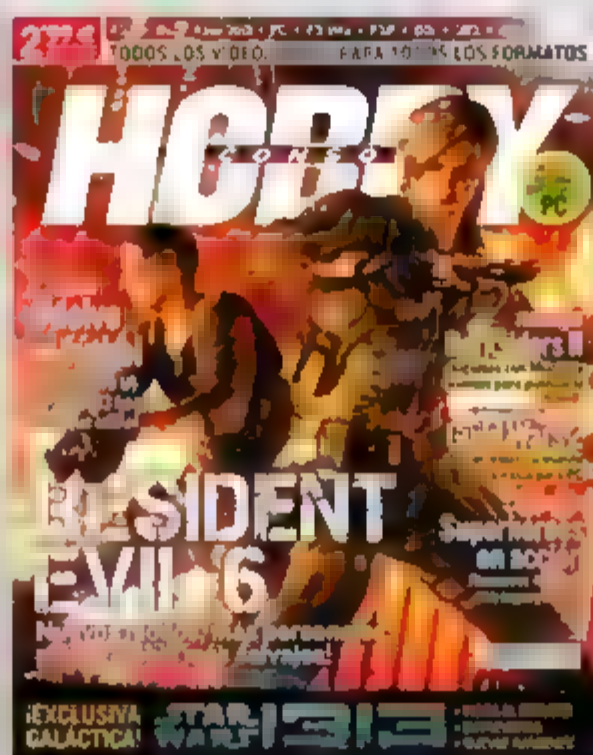
NUMERO 249. Había muchas dudas respecto a *CoD Black Ops III*... hasta la llegada de este número, en el que os contamos todo sobre él en exclusiva.



NUMERO 250. Nuestro completo repaso al E3 de 2012 fue "presentado" por el protagonista de uno de las grandes sorpresas de la feria, *Watch Dogs*.



NUMERO 251. *The Last of Us* era uno de los títulos más esperados por los poseedores de PS3, y nosotros anticipamos todos sus detalles.



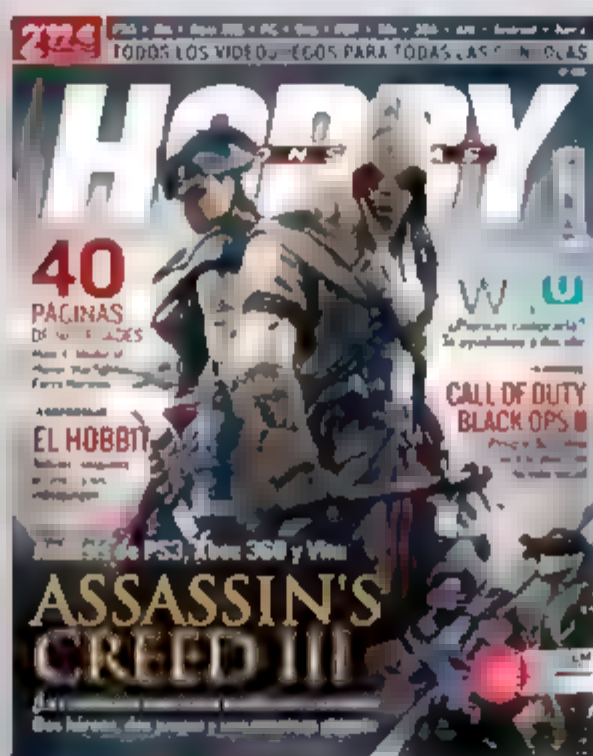
NUMERO 252. La sexta entrega de *Resident Evil* llegaba a las consolas... y a también a nuestra portada, que lució así de impresionante.



NUMERO 253. Viajamos hasta Tokio para asistir a la presentación de *Metal Gear Ground Zeroes*, que fue conducida por el mismísimo Hideo Kojima.



NUMERO 254. El Jefe Maestro regresó con más fuerza que nunca... tanta, que cualquiera se atrevía a arrebatárselo la portada de este número.



NUMERO 255. La segunda portada para *Assassin's Creed III* de esta época llegó con motivo del análisis del juego protagonizado por Connor Kenway.



NUMERO 257. Nuestras primeras 7 horas de juego a *Bioshock Infinite* nos dejaron tan impresionados que invitamos Booker Dewitt a sabrosa "tapa".



NÚMERO 268. Fuimos los primeros en probar *Castlevania Mirror of Fate*, y os contamos todos sus secretos en un número tan épico como Drácula.



NÚMERO 269. El análisis en exclusiva de *Crysis 3* fue nuestro contenido estrella de un mes en el que también jugamos por primera vez a *The Last of Us*.



NÚMERO 260. La tercera portada para *Assassin's Creed* de esta época llegó con motivo del desembarco de la cuarta entrega de la saga.



disecccionamos ps4 y xbox one

EL NÚMERO 269 destacó por su preciosa portada, ambientada por el incombustible Link, pero este número guardaba en su interior otra impresionante sorpresa: Nada más y nada menos que un reportaje de 25 páginas en el que destripábamos, comparábamos y analizábamos todos los entresijos de PS4 y Xbox One, las tan esperadas consolas de nueva generación que, tras una meses y meses de rumores, anuncios y polémicas, se lanzaban de forma oficial en España.





NÚMERO 261. La guerra entre los shooter era encarnizada, y Battlefield 4 contaba con un ejército capaz de hacerse con el poder absoluto...



NÚMERO 262. Pero Call of Duty Ghosts no estaba dispuesto a rendirse sin plantar cara. ¡Menudo duelo de titanes vivimos en nuestras consolas!



NÚMERO 263. En uno de los E3 más espectaculares de los últimos años, PS4 y Xbox One mostraron por fin su aspecto final. ¡Arrancaba la "Next-Gen"!



NÚMERO 264. Ellen Page fue la imagen de este número con motivo de nuestra primera partida a Beyond: Dos Almas, lo nuevo del gran David Cage,



NÚMERO 265. El juego más esperado del año, GTA V, se preparaba para dar el golpe en nuestras consolas, y Michael vino a darnos una advertencia...



NÚMERO 266. Titanfall, uno de los primeros grandes exclusivos de Xbox One, lució así de brutal en la portada que le dedicamos. ¡Menuda pintaza tenía!



NÚMERO 267. La genial serie Arkham se despojaba al fin de su máscara y nos descubría todas las virtudes de Origins, la nueva aventura de Batman.



NÚMERO 268. Assassin's Creed IV izó velas y abordó nuestra portada con motivo de su análisis en todas las consolas, incluidas las "next-gen".



NÚMERO 270. El Maestro Ladrón de Thief se coló en nuestra portada con total sigilo. Menos mal que su juego era merecedor de un privilegio así.



bio

JAVI ABAD entró en Hobby Press en el verano de 1993 para hacer una suplencia, y no lo debió hacer muy mal, porque sigue en la editorial 23 años después.

HA ESCRITO en Todo Sega, Nintendo Acción y la Revista Oficial Dreamcast.

EN 2002 fue nombrado redactor jefe de Hobby Consolas, y actualmente es director de la revista y del área de videojuegos de Axel Springer España.

el vecino que se coló en. la redacción

por JAVIER ABAD

Mi relación con Hobby Consolas ha tenido dos etapas bien diferentes: una primera en la que fui "vecino" en la editorial, y la segunda, ya integrado de pleno en la redacción.

Mis primeros años como redactor en Hobby Press (ahora Axel Springer) los pasé curtiéndome como redactor en las revistas Todo Sega y Nintendo Acción. Durante ese tiempo compartí oficina con la redacción de Hobby Consolas, así que además de ser compañero de la Teniente Ripley, Lolocop, Cruela de Vil o Boke, entre otros muchos, fui testigo privilegiado de cómo la revista, que apenas tenía año y medio de vida cuando yo entré en la editorial, se asentó como el gran medio de referencia entre todos los que hablaban de videojuegos en España (y os recuerdo que por aquel entonces eran muchas las revistas que coincidían cada mes en el quiosco).

Fueron tiempos en los que trabajábamos mucho, sí, pero también nos lo pasábamos en grande sin ser verdaderamente conscientes, me atrevo a afirmar, de la trascendencia que tenía lo que hacíamos. Al fin y al cabo, en aquellas

entretenimiento que contaba cada vez con más adeptos, y para la revista también, porque toda una generación de jugadores creció esperando ansiosa el día en el que "la Hobby" llegaba al quiosco cada mes para informarse sobre las últimas novedades de su consola favorita, contribuyendo así a que los datos de ventas alcanzasen cifras estratosféricas.

Ha habido muchos cambios a lo largo de todos estos años, pero se mantienen la pasión y el entusiasmo de la redacción.

Personalmente, después de una primera etapa en Hobby en 1999, que se vio interrumpida por mi labor al frente de la Revista Oficial Dreamcast durante el tiempo que la magnífica consola de Sega tuvo vigencia, mi gran salto se produjo en el año 2002, cuando volví a Hobby Consolas como redactor jefe. El panorama entonces ya era distinto al de los primeros años, porque de puertas adentro en la editorial todo funcionaba de forma mucho más "profesional", por decirlo de alguna forma, y de puertas afuera los videojuegos habían seguido evolucionando desde una posición marginal hasta colarse en el centro de casi todos los hogares del país.

Lo que seguía manteniéndose, y no ha cambiado hasta nuestros días, han sido el entusiasmo, la pasión, y el afán por dar la mejor información de todos los que hacemos Hobby Consolas, ni los buenos ratos y las oportunidades únicas que he tenido el privilegio de disfrutar gracias a la revista: viajes a lugares que jamás hubiera visitado de otra forma, y experiencias que nunca se me habían pasado por la imaginación, desde conducir un bólido de competición hasta lanzarme en paracaídas (¡qué miedo pasé!).

Ahora, en pleno siglo XXI, podemos presumir de ser la única revista especializada que ha superado con éxito la transición al mundo digital, un desafío que se ha llevado por delante a nuestros competidores. Hemos conseguido que convivan la edición en papel y la web, una nueva ventana al mundo nos ha permitido alcanzar audiencias millonarias cada mes.

Por supuesto, no puedo terminar estas líneas sin mencionaros a vosotros, nuestros lectores, que sois quienes habéis hecho posible esta historia de éxito que dura ya un cuarto de siglo, y a mí personalmente me habéis dado la oportunidad de tener un trabajo soñado por muchos. ¡Muchas gracias a todos por vuestro apoyo!



Trabajar en la revista me ha dado la oportunidad de vivir experiencias tan increíbles como este salto en paracaídas. Todavía me pregunto en qué pensaba cuando acepté el reto...

oficinas de San Sebastián de los Reyes, a las afueras de Madrid, nos juntábamos cada mañana un grupo de chavales que en su gran mayoría acababa de dejar los estudios y no teníamos ninguna obligación familiar que nos impidiera interrumpir un rato la tarea que teníamos entre manos para probar un juego que acababa de llegar, o marcharnos todos juntos a comer y alargar la sobremesa más de la cuenta, aunque eso implicara salir unas horas más tarde. En fin, éramos 25 años más jóvenes que ahora...

Aquellos fueron años de efervescencia en todos los sentidos. Para el mundo de los videojuegos en primer lugar, porque las "maquinillas" se iban convirtiendo en una forma de

HOBBY

CONSOLAS



plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93

Nº 2 (HC 296): Años 94/95

Nº 3 (HC 297): Años 96/97

Nº 4 (HC 298): Años 98/99

Nº 5 (HC 299): Años 2000/01

Nº 6 (HC 300): Años 02/03

Nº 7 (HC 301): Años 04/05

Nº 8 (HC 302): Años 06/07

Nº 9 (HC 303): Años 08/09

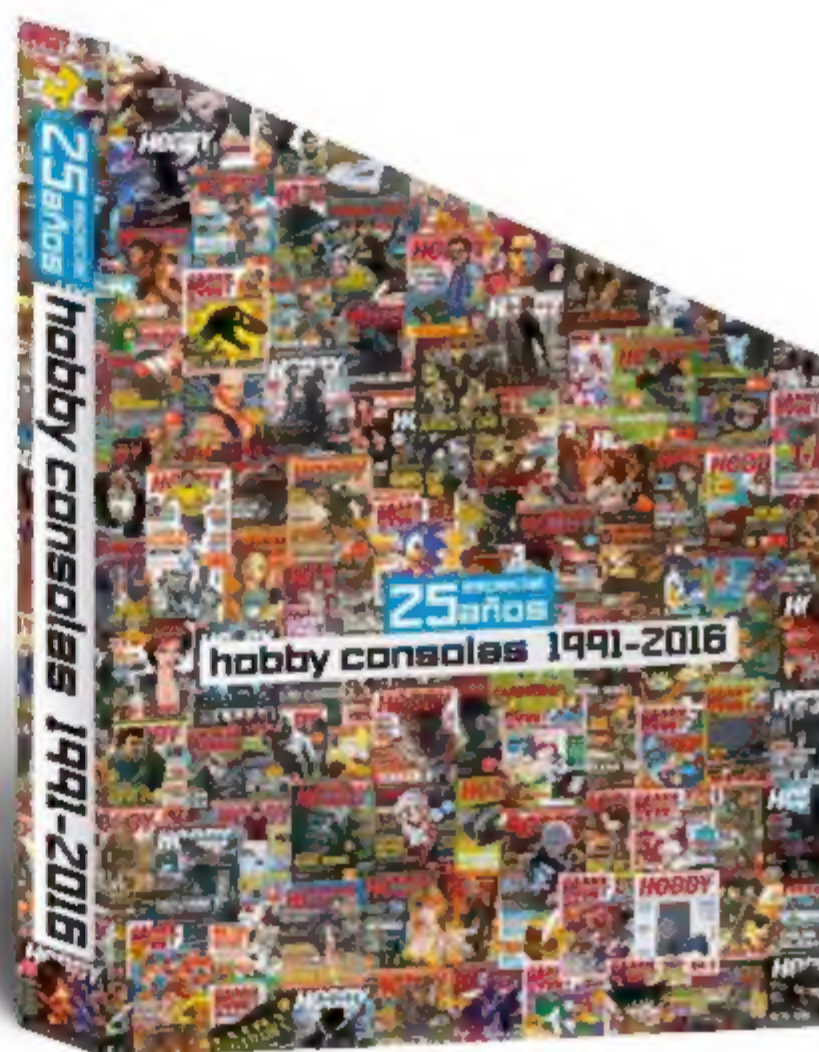
Nº 10 (HC 304): Años 10/11

Nº 11 (HC 305): Años 12/13

Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número,
aprovecha nuestra **oferta de suscripción:**

12 números de
Hobby Consolas
+ archivador para
la colección
por solo
33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte
por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**